

K

AMIGA PC
ATARI ST
MACINTOSH
CD-I

MICROCOSM

Il viaggio allucinante della
Psygnosis su CD
+ Intervista a Rick
Wakeman, ex tastierista
degli Yes

GUIDA AL DIVERTIMENTO **TRONICO**

**MAXIMUM
COMANCHE
OVERKILL
F15 III**

I simulatori di volo dalla
grafica stratosferica

Anno V n. 1
GENNAIO 1993
Lire 5500

ESCLUSIVO THE CHAOS ENGINE

Prima recensione italiana del nuovo gioco dei Bitmap Brothers

DOPO ULTIMA VII

I progetti futuri
di Lord British

MEGANTEPRIMA'93

Anno nuovo, giochi nuovi: tutto quello
che giocheremo nel 1993

NUMERO
EXTRASIZE
144
PAGINE

IL RITORNO
DELLE
KONSOLE

Glénat

RECENSIONI

B.C. KID • FRONT PAGE FOOTBALL • COOL WORLD • NATHAN NEVER • SHERLOCK HOLMES CD-ROM •
CONTRACTION • DAUGHTEN OF SERPENTS • STREET FIGHTER 2 • WING COMMANDER • WWF 2 •
TASK FORCE: 1942 • JOE & MAC • INCREDIBLE MACHINE • LETHAL WEAPON 3 • TOMATO GAME •
HARRIER ASSAULT • IG-BLASTER • A 320 AIRBUS • SUPER CAULDRON • PANGD • MARIO IS MISSING
• UGH • ZYCONIX • AM AMERICAN TALE • PREMIERE MANAGER • TEARAWAY THOMAS • SONIC 2

SEGA®

MEGA DRIVE

SONIC

FINALMENTE
E' ARRIVATO



GAME GEAR

VIDEOGIOCO

SEGA

PORTATILE

Più veloce,
più scattante,
più divertente, è
SONIC 2

Il videogioco dell'anno!
Sonic sarà ancora una
volta il protagonista dei
videogames.



GIOCHI PREZIOSI

Master System II

Plus



E IN EDICOLA IL NUMERO DI GENNAIO

13

POWER GENNAIO 1993 Lira 500

EEP BEEP IL VIL COYOTE

IL CARTONE ANIMATO
IN SUPER NINTENDO

FEEDBALL 2
PER GAME BOY
LA CONVERSIONE MITICA

112
PAGINE

MEGA CD
ARRIVANO I TITOLI DELLA
SECONDA GENERAZIONE

DUE SUPER GIOCHI
PER MASTER SYSTEM
SONIC 2 E NEW ZEALAND STORY

SPOT!
PUBBLICITÀ E VIDEOGIOCHI

BUCK ROGERS MD
BUCK ROGERS MD
ACI PER ACTION REPLAY SNES

CONVERSIONI

AMAZING TENNIS • FATAL FURY • ART OF FIGHTING • CRUE BALL • JOE MONTANA
SPORTS TALK FOOTBALL '93 • JOHN MAOON FOOTBALL '93 • LANOSTALKER •
LOTUS TURBO CHALLENGE • SHADOW OF THE BEAST II • WWF SUPER
WRESTLEMANIA • XENON II THE MEGABLAST • AQUAMS FAMILY • ROBOPOL 3 •
SUPER OFFROAD • OIG DUG • LOONEY TUNES • BATMAN RETURNS • OUTRUN

"Il ritorno della Konsole" recita lo strillo in copertina. Che significa?, si chiederemo in molti. Semplice, significa che queste nuove macchine. In particolare i 16-bit Sega e Nintendo - stanno imponendosi all'attenzione di tutti i videogiochi, conquistando proiettili alla stessa velocità con cui Sonic schizza per lo schermo. K, che è sempre stata una rivista multi-formato aperta a tutto, torna quindi a parlare di console perché voi lettori ce lo chiedete, perché molti di voi a fianco del proprio 386 a 33MHz e dell'Amiga 1200 appena acquistata hanno un Megadrive o un Super Nintendo o un Gameboy. O magari tutti e tre.

Non si può disconoscere l'influenza che le console stanno avendo sulla produzione recente di giochi, né pensare di pettersi trincerare a difesa di una cosiddetta superiorità del computer. La realtà è un'altra: le console sono ormai un fenomeno di massa. Vengono pubblicizzate in TV come un detergente o un'automobile e sono oggetto di articoli più e meno demoniaci sulla carta stampata.

Potevamo far finta che non esistessero?

Comunque, non è nostra intenzione trasformare K in una rivista per console: già esiste *Game Power*. Il nostro obiettivo è quello di offrire in un'unica rivista il panorama completo di tutto quello che succede nel mondo del divertimento elettronico.

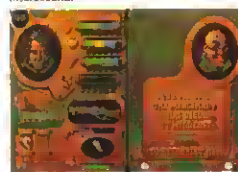
Perché quello che ci interessa è se un gioco è divertente, non su che macchina gira.



26 *Microcosm*, la nuova fatica della Psygnosis, è un viaggio nel corpo umano dentro una sorta di sotterraneo rimpicciolito, come "Viaggio Allucinante" o "Salto nel Bulo".



32 I futuri progetti della Origin: che cosa vedremo, dopo *Ultima VII* e *Ultima Underworld*? Warren Spector parla dei prossimi tre capitoli della serie, nonché di *Ultima Underworld II*, e di altri progetti molto interessanti.



36 Il nuovo, attesissimo gioco del colosso Bantam Brothers. Due anni di lavorazione per un altro capolavoro. Scoprite perché nella recensione esclusiva per l'Italia.



49 Uno dei più popolari simulatori di volo per home computer raggiunge il terzo capitolo con una grafica rinnovata e più accurata che mai.

News.....5

Sony e IBM stringono accordi per un futuro multimediale. La Electronic Arts annuncia l'uscita di *Deluxe Point IV* per Amiga 1200. Alla Sega si vociferà dell'uscita di un Mega Drive II: di cosa si tratta? È uscito in Inghilterra il Mega-PC: arriverà anche da noi? La Motorola sta lavorando al progetto del 68060: si prepara la futura generazione di Amiga (Ehi, ma non ne è appena uscita una? Ndr).

Lavori in Corso29

Gary Penn scopre per voi quali giochi ci attendono nel 1993. Derek de la Fuente intervista per K l'ex tastierista degli Yes, Rick Wakeman, che ci parla di *Microcosm*, il nuovo prodotto CD della Psygnosis per cui sta realizzando la colonna sonora, nonché dei suoi progetti futuri. Cosa bolle in pentola alla Origin? Ecco tutte le novità dei prossimi capitoli della serie di *Ultima*.

Prove Su schermo35

Arrivano i nuovi simulazioni di volo: *Maximum Commander* Overkill, e *Fly III*. La Genius scrittura l'eroe cyberpunk della Bonelli per la sua nuova avventura dinamica: *Nathan Never*. Arrivano *Sherlock Holmes* per CD-ROM e *Wing Commander* per Amiga: platform e rompicapo a tutto andare con *Bill's Tomato Game*, *Zyconix*, *Joe & Mac*, *Ugh*, *Teamway Thomas*, e molto altro ancora...

TNT117

Una soluzione bestiale: ecco come risolvere *Shadow of the Beast III*. Abbiamo svelato tutti i segreti del malvagio Malcolm, nella soluzione di *Legends of Kyrandia*. Per gli Amighisti amanti dei giochi di piattaforma, ecco la prima parte di *Putty*, completa di schemi e mappe.

Mondi segreti135

La seconda (ed ultima) parte della rassegna di Gary Penn sulle meraviglie nascoste nel software per computer: altri giochi, altri mondi, altri trucchi, altri modi gobola per tutti i gusti.

K-Box138

Lo spazio della posta evolve: nasce una nuova rubrica dedicata alla narrativa cyberpunk, per cui mandate i vostri lavori migliori; e poi dubbi, domande, risposte e l'ultima polemica di 20th Century Boy.



135 Ecco le mappe di uno dei platform per Amiga più acclamati di tutti i tempi: la seconda parte nel prossimo numero.

Sommario



Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n°729 del 14/1/1988

EDITORE
GLIENAT ITALIA S.r.l.
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'infestazione per Glienat Italia)

REDAZIONI
Studio VII
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel. 02/33100413
Fax 02/33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ L.T. Avanguardie
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel. 02/56103223 fax 02/56103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Alfani
(COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE) Alberto Rossati
(COORDINAMENTO EDITORIALE) Benedetto Toriani
SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badolli, Serena Rubini
REDAZIONE Vincenzo Barretta, Matteo Bittanti, Andrea Minini, Paolo Paglianti, Yuri Abietti
COLLABORATORI Marco Andreatti, Giorgio Benatti, Simona Barchini, Alessandro Cattalan, Alex Pasotto, Mario P. Vassallo, Diego Antonelli, Alessandro Diano, Enrico Mariani, Fabio Motta, Tiziano Tomioli, Gary Penn, D. de la Fuente, Steve Cooke

ART DIRECTOR
Mafia Montesarzo
IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Perenti e Jacopo Villa
FOTOCOPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint s.r.l.
via San Maurizio 171 (Brughara, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S. Rizzoli Parloedit S.p.A.
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/25588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/10, Milano.
Pagamento a mezzo contante o contante postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glienat Italia s.r.l.
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati L. 11000 (involgersi all'editore).
Pagamento a mezzo contante o contante postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
Glienat Italia s.r.l.
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel. 02/5095870-1

© Studio VII
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI
PER I RIVENDITORI
CASH & CARRY**

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO! Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames. Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

CONSOLE MEGA DRIVE TELEFONARE

CONSOLE MEGA DRIVE TELEFONARE

CONSOLE SEGA GAME GEAR TELEFONARE

CONSOLE NINTENDO NES TELEFONARE

CONSOLE GAME BOY TELEFONARE

Alien Dragon	L. 89.000	Shining Darkness	L. 119.000	Berlin Wall	L. 48.000	Kickie Cubide	L. 65.000	Ringer Rabbit	L. 59.000
Art Alive	L. 52.000	Takel - Ki	L. 119.000	Buster Ball	L. 58.000	Dartor Manta	L. 65.000	Super Sides	L. 59.000
Bad & Man	L. 99.000	Two Clade Duo	L. 99.000	Donald Duck	L. 58.000	Total Recall	L. 65.000	Shango	L. 59.000
Baham: Senky	L. 85.000	Wans	L. 89.000	Eternal Legend	L. 68.000	Big Foot	L. 65.000	Fist of the North Star	L. 59.000
Bare Kunchi	L. 79.000	Mega Pinel	L. 49.000	Gear Stadium	L. 48.000	North & South	L. 65.000	Battle Toads	L. 59.000
Black Out	L. 79.000	Isbido	L. 59.000	Geor	L. 59.000	Low - G - Man	L. 65.000	Tenues	L. 59.000
Crack Down	L. 75.000	Gracoda + 1	L. 69.000	Geoby	L. 49.000	Sky or Die	L. 65.000	World Cap	L. 59.000
Dahna	L. 99.000	Inactor	L. 69.000	Kinematic Connection	L. 38.000	Mission Impossible	L. 65.000	Solar Striker	L. 59.000
Darwin 4081.1	L. 65.000	Denies II	L. 58.000	Kawichon	L. 48.000	Solomon's Key	L. 65.000	Machness maniacs	L. 59.000
Dick Tracy	L. 69.000	Elemental Master	L. 69.000	Monster World II	L. 48.000	Road Fighter	L. 65.000	Golf	L. 59.000
Donald Duck	L. 99.000	Joe Montana Football	L. 89.000	Ostruc	L. 48.000	Adventure of Lolo	L. 65.000	Robocop	L. 59.000
122 Interceptor	L. 89.000	Junction	L. 59.000	Phango	L. 48.000	Top Gun "The Second M.L."	L. 65.000	Wizards & Warriors X	L. 59.000
Fontaine	L. 89.000	Zoom	L. 69.000	Port & Porter	L. 48.000	Selstice	L. 65.000	Solomon's Club	L. 59.000
Fatal Rewing	L. 89.000	Lybelloff	L. 79.000	Shanghai II	L. 68.000	Megaman	L. 65.000	Power Racer	L. 59.000
Fins Nesting	L. 56.000	Shanghai II	L. 89.000	Sanic The Hedgehog	L. 68.000	World Cup Arch. Rivals	L. 65.000	Gargyle's Quest	L. 59.000
Goin Ground	L. 69.000	The Fairy Tale	L. 89.000	Hyper Pro Baseball	L. 58.000	Pin Ball	L. 65.000	Spideeman	L. 59.000
Heavy Nova	L. 119.000	Curse	L. 49.000	Adiel	L. 58.000	The Gurdien Legend	L. 65.000	The Last for Red October	L. 59.000
Hell Fee	L. 59.000	Saint Sword	L. 55.000	Sawc	L. 68.000	Alpha Mission	L. 65.000	Dartor Manta	L. 59.000
Hunter Yoko	L. 75.000	Assault Selt	L. 49.000	G - LOC Air Battle	L. 65.000	Solar Jetman	L. 65.000	Revenge of the Gater	L. 59.000
I Love Mickey Mouse	L. 99.000	Diamond	L. 79.000	Super Monaco GP	L. 99.000	The Hunt for Red Oct.	L. 65.000	Robocop II	L. 59.000
Jewel Master	L. 69.000	Zanwing	L. 89.000	Wonder Boy	L. 59.000	Xenious	L. 65.000	Terminator II	L. 59.000
Joe Montana II	L. 89.000	Venimtion	L. 75.000	Magical Adventure	L. 59.000	Sivich	L. 65.000	Boulderdash	L. 59.000
Joe Legend	L. 89.000	Hidinger Resisten.	L. 99.000	Batman Return	L. 65.000	Swar Wars	L. 65.000	Socces	L. 59.000
Kaplay	L. 89.000	Road Rush	L. 99.000	Chase HD	L. 65.000			Formula I	L. 59.000
Kid Chameleon	L. 119.000	Botman	L. 75.000	Mickey Mouse II	L. 65.000			Snoopy	L. 59.000
Kungu Vapor Trail	L. 56.000	Super Thunder B.	L. 75.000	Shinola	L. 65.000			Super Mario Land	L. 99.000
Leynos	L. 39.000	Heavy Unit	L. 69.000	Super Monaco G.P.	L. 68.000			Mickey Mouse	L. 59.000
Merc II	L. 99.000	F1 Circus	L. 89.000	Shinola	L. 65.000			Duck Tales	L. 59.000
Magical Hat	L. 49.000	Whip Rids	L. 59.000	Shinola	L. 65.000			Tasmanian Story	L. 59.000
Master of Monster	L. 119.000	Aero Blister	L. 89.000	Shinola	L. 65.000			Paperboy	L. 59.000
Niege Bura	L. 83.000	Golden Axe II	L. 69.000	Shinola	L. 65.000			Adams Family	L. 59.000
Phalics	L. 49.000	Vortex	L. 69.000	Shinola	L. 65.000			Banhe	L. 59.000
Ruridit	L. 99.000	E - Sat	L. 79.000	Shinola	L. 65.000			Ghost Busters II	L. 59.000
Sangokushi	L. 119.000	Spideeman	L. 55.000	Shinola	L. 65.000			Lupin III	L. 59.000
Sol Vais	L. 99.000	Shinola	L. 55.000	Shinola	L. 65.000			Nine Turtles II	L. 59.000
Shinola	L. 55.000	Shinola	L. 55.000	Shinola	L. 65.000			Popape	L. 59.000

RICEVERETE IN
EGALO UN OROLOGIO
A CRISTALLI LIQUIDI PER
L'ACQUISTO DI OGNI
CARTEUCCIA

CONSOLE SUPER FAMICOM

Street Fighter II
Shinola

CONSOLE SUPER NINTENDO

Super Mario Land
Mickey Mouse
Duck Tales
Tasmanian Story
Paperboy
Adams Family
Banhe
Ghost Busters II
Lupin III
Nine Turtles II
Popape

SPECIAZIONI CONTRASSEGNO

IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:

02/6128240 - 02/66016401

oppure scrivete al nostro indirizzo.

I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 e dalle 14.00 alle 18.30

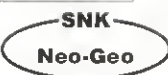
RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240



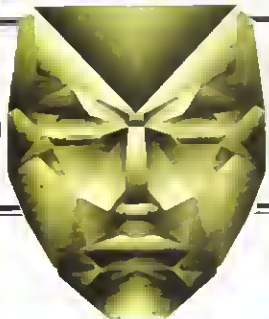
CITIZEN



GAMEBOY Nintendo SUPER FAMICOM SEGA MEGADRIVE GAME GEAR FlashFire

CORE GRAFX IBM PC PHILIPS SINCLAIR GAMATE

K N E W S



DINO DINI SEGNA UN GOAL PER LA VIRGIN!

Il destino di Kick Off 3 è ormai segnato. Dino Dini, il programmatore dei due titoli precedenti della serie, reso famoso dallo slogan pubblicitario: "perché Dino Dini lo sa", ha firmato un accordo con la Virgin per la commercializzazione del suo prossimo gioco di calcio, che si intitolerà Goal.

Al momento non è chiaro se il nuovo gioco sarà, effettivamente, il seguito di Kick Off 2, anche se sembra improbabile che il programmatore inglese abbia gettato alle ortiche più di un anno di lavoro, solo per aver cambiato bandiera.

L'uscita di Goal è prevista per l'inizio delle primevere, marzo o aprile, chissà se per allora nella sfida Sensible Soccer-Kick Off potrà essere infusa nuova linfa vitale. Faremo di tutto per avere informazioni più dettagliate per il prossimo numero.



MEGADRIVE

2

una realtà

La Sega sta preparando una nuova console che dovrebbe sostituire il Megadrive su tutti gli scaffali dei negozi. Il Megadrive 2, in realtà, sarà semplicemente un Megadrive con un'etichetta leggermente modificata, il cui unico scopo sarebbe quello di migliorare la catena di produzione per far spazio a una riduzione di prezzi. Sicuramente l'attuale rapporto fra le varie velleità complicherà i progetti delle case giapponesi, almeno per ciò che riguarda il mercato europeo. L'unica vera novità presente nella nuova macchina è rappresentata dal collegamento con l'unità Mege CD che evverrà lateralmente, invece che verticalmente.

Riscrivere la Seconda Guerra Mondiale

Gli scenari del tipo "Cosa sarebbe successo se..." hanno sempre affascinato i creativi dell'industria videoludica e i game designer della Dynamix non sembrano fare eccezione.

WWII: 1946 è un'espansione per Aces of the Pacific in cui i giocatori hanno le possibilità di volare sui cieli del Pacifico nel 1946, ipotizzando il mancato sgancio delle atomiche su Hiroshima e Nagasaki.

I ricercatori della Dynamix hanno riservato molta cura nella realizzazione di questo progetto, cercando di ricostruire in maniera realistica una possibile invasione del Giappone da parte Americana. Il lavoro ha richiesto un attento studio dei piani americani di Invasione, che la marina e l'esercito avevano preparato in caso di fallimento del progetto di ricerca sulle armi atomiche; nel manuale sono contenuti i risultati di questo studio e possiamo garantirvi che il lavoro svolto dalla Dynamix è preciso e accurato.

Dal punto di vista del gioco vero e proprio, WWII: 1946 mette a disposizione del giocatore tutti gli aeroplani con propulsione e reazione che avrebbero potuto essere impiegati se il conflitto si fosse protratto ulteriormente.

Se siete dei fanatici delle simulazioni di volo questa espansione potrebbe proprio fare al caso vostro!





**MANUALISTICA
IN ITALIANO**



PC 386 O SUPERIORI SCHEDE
GRAFICHE VGA 256 COLORI
RICHIEDE: 640K DISCO RIGIDO,
DOS 5.0. RACCOMANDATO:
JOYSTICK. SUPPORTA: AdLib,
Roland.

LIT. 109.900



**L'AQUILA
È TORNATA
ED È UN PREDATORE
VELOCE E POTENTE...**

IL N°1 DEI CACCIA AMERICANI
RITORNA IN UNA NUOVA
STRAORDINARIA AZIONE DI
COMBATTIMENTO!

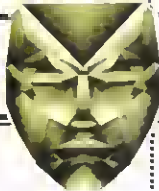
INFILATI NELL'ABITACOLO
DELL'F-15 STRIKE EAGLE: È
UN'ESPERIENZA COSÌ
SORPRENDENTE CHE RIMARRAI
SENZA FIATO!

- RIVOLUZIONARIO SISTEMA DI
VISUALIZZAZIONE CHE COMBINA
POLIGONI TRIDIMENSIONALI A
SPRITE DISEGNATI PER OTTENERE
IL MASSIMO DEGLI EFFETTI E DEL
REALISMO.

- SPETTACOLARE OPZIONE DI
GIOCO A DUE.

- SCONVOLGENTE GIOCABILITÀ.
UNA SFIDA IMPOSSIBILE PERSINO
PER I PIÙ ESPERTI PILOTI DI F-15!

LEADER
publishers of many great games



PIRATERIA SU CONSOLE

Ebbene sì, purtroppo la piaga della pirateria sta coinvolgendo anche il mercato, fino ad ora prospero, delle console. Il fenomeno, per ora, non raggiunge in dimensioni preoccupanti di quello su computer ma nel corso del 1992 la Sega e la Nintendo hanno sequestrato più di 150.000 cartacce piratate provenienti da Singapore. Se a questo aggiungiamo i copiatori che trasferiscono le cartucce su dischetto, si capisce il motivo per il quale i due colossi giapponesi stiano affrontando il problema con tanta decisione. Al momento sono in stadio diversi progetti di protezione hardware della cartuccia, fra cui l'aggiunta di alcuni chip custom, ovviamente irripetibili su dischetto. Per avere un'idea del danno economico che può derivare dalla pirateria possono bastare poche cifre: Eric Matthews (designer del Bitmap Brothers) ha dichiarato che nella media un titolo di successo per Megadrive vende il triplo del suo collega per Amiga a questo nonostante in Europa siano stati venduti molti più titoli (praticamente il doppio).

MULTIMEDIA Sony e IBM fanno sul serio

Dopo aver stretto un accordo con la Nintendo per lo sviluppo di un progetto CD (l'estensione multimediale per il Super NES), la Sony ha formato un'alleanza con la IBM. Al momento non c'è ancora un progetto per un formato supportato dai tre giganti dell'elettronica di consumo, anche se, visti i contatti, un simile progetto non è da escludersi per il futuro.

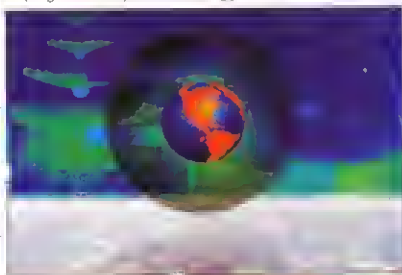
Per ora l'accordo si limiterà alla promozione della macchina multimediale tascabile della Sony: una bella spinta, considerando che il suo formato differisce leggermente da quello standard per CD-ROM.

DELUXE PAINT IV

al passo con i tempi

La Electronic Arts, come già annunciato, lancerà sul mercato una versione del suo popolare programma grafico in grado di sfruttare le possibilità offerte dai nuovi Amiga: il 1200 e il 4000.

Il pacchetto, che si chiamerà *Deluxe Paint IV AGA*, consentirà di disegnare in tutti i nuovi modi grafici messi a disposizione dal nuovo chipset AA, compreso il tanto decantato HAM 8 che consente di visualizzare fino a 262.000 colori su schermo. Molte altre funzioni sono state aggiunte a questa riedizione del programma: la possibilità di leggere file a 24 bit, l'utilizzo di font dimensionabili, il morphing a tutto schermo (avete presente *Terminator 2?*), un'utility per visualizzare animazioni compatibili con gli OS 2.04, 2.1 e 3.0, ecc. Insomma tutto quello che serviva per riportare il *Deluxe Paint* in testa alle classifiche di vendita dei programmi di paint per Amiga. Come al solito la CTO, distributrice italiana dei prodotti EA, curerà la traduzione, che ci auguriamo venga realizzata con la precisione e la cura di sempre.



MEGA PC Un progetto impossibile?

Se leggete attentamente le pagine delle News di K, saprete già del progetto Amstrad di lanciare un compatibile PC con un Megadrive incorporato. L'idea può apparire strana ma, nel frattempo, si è già mutata in realtà: il Mega PC viene già venduto in Gran Bretagna al prezzo di 999 sterline (circa £2.200.000) e comprende un 386sx a 25 MHz con hard disk da 40 Mb, scheda sonori Ad Libi compatibile, monitor VGA e, naturalmente, un Megadrive inserito nel cabinet. Nella confezione vi viene venduto anche un joystick di colore beige assolutamente identico a quella della console a 16 bit della Sega.

Il nostro giudizio sulla macchina è incerto, al momento non c'è niente altro sul mercato con cui confrontarla; sicuramente l'idea è originale, anche se non crediamo

che molti papà siano disposti a lanciare il loro computer al paragono, perché possa giocarci il *Sonic 2*. Il prezzo è comunque interessante a per chi desidera pigliare i classici due piccioni con una fava, l'occasione è irripetibile.





K NEWS

SPAGNETTI, MANGIANDO E SOFTWARE HOUSE

Due gruppi di sviluppatori italiani hanno recentemente deciso di unire le loro forze per sviluppare titoli di migliore qualità. Stiamo parlando di Tecnoart e Trecision, gli collaboratori di alcune software house italiane, che sono ora alla ricerca di un nuovo partner per promuovere i loro prodotti.

I titoli in previsione spaziano su tutti i generi del divertimento elettronico: si va da RGB Color-

master (che dovrebbe essere il primo titolo in uscita), un rompicapo sulle scale cromatiche, a Blood Cross, un beat 'em up nella migliore tradizione dei vari Street Fighter e affini.

Per chi invece ama i giochi in cui utilizzare l'intuito e la deduzione è prevista Dead of Night, un'avventura grafica in cui saremo chiamati a risolvere un complicato intrigo poliziesco. L'ultimo titolo in fase di studio è Robo-gun, il più classico degli spara-spara, che riprende elementi dai titoli più famosi apparso sul mercato. La qualità dei programmi sembra discreta e, in alcuni casi davvero buona, per il momento non resta che aspettare, intanto date un'occhiata alle foto.

In alto: Blood Cross

In basso: Una schermata di RGB Colormaster, il primo titolo della neonata software house italiana



NOTIZIE BREVI

La Intel annuncia il Pentium (alias 80586) ma la Motorola non rimane certo a guardare. La casa americana ha, infatti, la serbo il 68060, che costituirà un balzo in avanti dal punto di vista delle prestazioni. Il clock sarà a 50 o 68 MHz e offrirà una velocità fino a tre volte superiore a quella di 68040 a 25 MHz. Il lancio non è previsto fino alla fine dell'anno. A quando un Amiga 6000?

Sim Earth, il simulatore globale, che tanto a lungo si è fatto attendere dagli utenti Amiga, è finalmente arrivato sulla sua incassata per il 16-bit della Commodore. Era ora!

Per gli appassionati del Golf simulato e la Access (produttrice del famoso Link), ha preparato un altro disco dati che contorna il percorso di Mauna Kua nelle Hawaii. Per utilizzarlo sarà necessaria una copia di Links, Link 386 Pro o di Microsoft Golf.

Se siete rimasti affascinati dalla stupenda grafica di Maximum Overkill della Novologic, sarete folli di appendere che già in lavorazione un altro titolo, Battlefield 2000, che utilizzerà la tecnica Voxelspace o vi permetterà di guidare e pilotare diversi mezzi.

Zool, le famose nina, farà tra poco la sua comparsa anche sui monitor dei vostri PC. La Gremilax sa di farlo, preparando una versione per i computer MS/DOS compatibili.

Star Trek The 25th Anniversary varrà convertito per Amiga. La Interplay, che aveva abbandonato il progetto a causa delle difficoltà, è stata convinta dall'insistenza della richiedente la proposta. Il lavoro è già cominciato o si prepara di una versione speciale per il 1200 che potrebbe persino superare l'originale.

L'Ad Lib è tornata! La famosa casa produttrice di schede sonore per PC è stata comprata da una ditta tedesca, la Binnensister (??), che l'ha salvata dal suo tragico destino. Tutti gli impiegati sono stati richiamati ai loro uffici e la Ad Lib Card ha già incominciato a essere distribuita in Gran Bretagna.

DANIMARCA MULTIMEDIALE

È in arrivo dalla Danimarca un nuovo titolo per CDTV: Prey an alien encounter. Questo nuovo prodotto promette numerose scene realizzate in ray-tracing e un numero elevato di messaggi parlanti. La trama non è originalissima: un gruppo di coloni di una base spaziale viene attaccato da qualcosa che riposava sul pianeta... a tocca al giocatore rimettere le cose a posto. Da quello che abbiamo potuto vedere il gioco sembra realizzato bene, la grafica è senz'altro spettacolare e ricorda quella di Inca, il prodotto multimediale della



Coktel Vision. La Kirk Moreno Multimedia fa così il suo debutto sulla scena del multimediale, sul prossimo numero, nella recensione completa di Prey, giudicheremo a fondo il loro operato.

K

GAME power

presentano

Il Gioco dell'Anno

K e Game Power sono state scelte dagli organizzatori dell'ECTS di Londra quali rappresentanti della stampa specializzata italiana per la votazione del Miglior Gioco del 1992. Come lettori di K e Game Power avrete quindi l'onore, insieme a quelli di altre prestigiose riviste specializzate inglesi, francesi, tedesche e spagnole, di decidere quale gioco - per computer e/o console - merita il prestigioso titolo di Gioco dell'Anno. A differenza di alcune riviste straniere, vi abbiamo lasciato completa libertà di scelta, ma ricordate che il titolo di Gioco dell'Anno spetta a quel gioco che per motivi tecnici e/o di originalità ha fatto fare un passo avanti ai software su disco, CD o cartuccia. Compilate la scheda qui sotto indicando il nome dei giochi che ritenete meritino questo ambito premio. Potete indicare due titoli oppure uno solo. L'importante è che votiate numerosi. Solo così farete vincere il vostro gioco preferito.

ISTRUZIONI PER L'USO: scrivere il nome del gioco/dei giochi preferiti, tagliare la pagina, piegarla in tre seguendo le linee tratteggiate, scrivere il proprio nome, cognome e indirizzo, incollare il francobollo e imbucarla.

Vota il miglior gioco del 1992

CONSOLE

COMPUTER

SCRIVERE IN STAMPATELLO

**la rivista
per la tua
console**

GAME
power



**la rivista per il tuo
computer**

↓ **SCRIVI IL TUO NOME, COGNOME e INDIRIZZO**

MITTENTE

NOME

COGNOME

VIA

CITTA'

METTI QUI IL FRANCOBOLLO ↓

**STUDIO VIT
via AOSTA, 2
20155 MILANO**

**la rivista
per la tua
console**

GAME
power



**la rivista per il tuo
computer**

INTERVISTA IN DIRETTA

K N E W S



Enrico Ruggeri

Pur venendo da un gruppo rock 'duro' come i Decibel, Enrico Ruggeri trova il suo meglio nell'uso della particolare voce aspra e profonda e soprattutto nei testi lirici ed espressivi che lo ricollegano naturalmente alla affascinante scuola francese dei poeti-cantautori. Alla chitarra o al piano, sembra indossare sempre... il vecchio frac.

Milano, Ore 11, negli studi di 101 Network.

M.P.V.: Allora Enrico, il computer a qualcosa che esote, che è concreta e varia nella tua vita?

E.R.: Sì, effettivamente è così, anche se ho impiegato un po' di tempo. Sei come tutti quelli un po' poveri dentro, che hanno una certa concezione della vita. Il computer mi ha un po' sconvolto. Quattro anni fa, Schiavone, che è uno dei miei compagni di lavoro più assidui, mi dice: «Allora dai prossimo LP perché non usiamo il computer».

E io, da inesperto quale ero, mi sono spaventato. Mi veniva in mente subito la disco-dance.

M.P.V.: ... capisco...

E.R.: Pensavo che il computer poteva in qualche modo raggellare... la mia creatività, e allora lui me lo ha fatto digerire un po' alla volta. Sulle prime non lo abbiamo usato, poi in sala di registrazione c'erano i problemi di una volta ovvero devi correggere qualcosa e ti tocca rifare tutto da capo, e lui diceva che, certo se c'era il computer invece di metterci tre ore, avremmo impiegato un quarto d'ora. Così l'ho digerito un po' alla volta e poi mi sono accorto che è uno strumento molto utile... perché ti chiarisce le idee... riesce a sgombrarti il campo da quelle difficoltà che si creano in sala di registrazione.

M.P.V.: Che tipo di computer usate?

E.R.: Noi usiamo il Macintosh... che ci serve per tutta la pre-produzione ovvero la struttura lirica e armonica fondamentale del pezzo.

M.P.V.: Che tipo di software usi?

E.R.: Beh... ultimamente questo forse sarebbe meglio chiederlo a Schiavone... lo continuo ad essere un emulo neolitico in fatto di computer... quasi non so avviarlo... però so cosa chiederli... poi lo manovrano gli altri.

M.P.V.: Questa però è la parte più professionale. Cosa mi puoi

dire di quella più... giocosa!

E.R.: Beh è quella che mi fa più paura, nel senso che, quando in sala arriva uno strumentista... non so... tipo il sassofonista che deve incidere la sua parte, Schiavone per evitare il mio vizio di ficcare il naso ovunque, con i non mi va così, proviamo a tirarla così, mi mette davanti al Macintosh con inselito un gioco tipo... Shanghai, credo si chiama così... devi fare delle piramidi con delle tessere come il Domino, e alla fine ci vado così dentro che non l'ho più per ore e lascio lavorare tutti in pace! Ha Ha He!!!

M.P.V.: E a casa cosa usi?

E.R.: A casa ho il GameBoy... devo dire che è volte, prima di addormentarmi, se un libro non mi soddisfa, prendo le mie consoline mi faccio un bel Tetris... sì perché mi sono inventato giochi diversi...
M.P.V.: In che senso?

E.R.: Allora faccio cadere le prime tessere così da formare delle diagonali, poi con le altre ci passo in mezzo, oppure epio dei canelli fra le righe di tessere in cui passare e riempire gli spazi sotto e così una volta su cinque riesco ad arrivare in fondo. In effetti giocando nel modo tradizionale non hai altri scopi che fare punti, mentre in questo modo è più creativo... come una specie di solitario... che ti devo dire, lo mi diverto più così... stamattina ad esempio mi sono addormentato alla sette. Provatelo!!!!

M.P.V.: Riferisci...

Mario Panda Voletto



GONFIA LA RETE

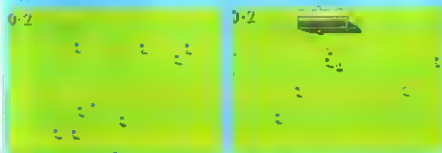
Continua il successo del concorso *Gonfia la rete!* Anche questo mese Antonio Loggici ha dovuto esaminare decine e decine di dischetti contenenti le vostre azioni migliori, e alla fine di lunghe e interminabili sessioni è giunto ad una decisione.

Questo mese il vincitore è... (fantare a go-go)...

Giovanni Crabuzza

Alghero (SS)

Come al solito la decisione finale non è stata influenzata da un unico gol ma dal contenuto totale del dischetto inviato da Giovanni. Fra le molte azioni degne di nota, abbiamo scelto di mostrarvi un fantastico gol in scivolata realizzato da Giovanni che dimostra una notevole classe.



Se volete assistere alla finale di Coppa dei Campioni di quest'anno e magari andarci insieme a un amico... naturalmente con tutte le spese di viaggio a carico degli organizzatori, non vi resta che spedire un dischetto contenente tutte le vostre azioni migliori realizzate e *Sensible Soccer 1.0* o *1.1*. Sbrigatevi, però, rimangono solo due posti per le eliminatorie che dovranno decidere il campione italiano che sfiderà i suoi colleghi inglesi, francesi e tedeschi. I dischetti vanno inviati a:

**GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano**

LE REGOLE

- 1- Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipanti al mese.
- 2- Sull'etichetta del vostro dischetto di *Gonfia la rete!* dovrà essere indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichette non verranno considerati validi ai fini delle selezioni.
- 3- Nella selezione dei gol migliori il giudizio di K e della Sensible Software è insindacabile.
- 4- I dischetti inviati non verranno restituiti.



SUPER NINTENDO

La sfida della Bit Generation

NINTENDO IL NUMERO UNO

UNA SFIDA SENZA EGUALI. SOLO SUPER NINTENDO TI DÀ TUTTO QUESTO. E SOLO GIG TI ASSICURA CHE SIA IL SUPER NINTENDO ORIGINALE, CON LA GARANZIA TOTALE, LE ISTRUZIONI IN ITALIANO E LA POSSIBILITÀ DI ENTRARE A FAR PARTE DEL MITICO CLUB NINTENDO, RICEVERNE LA RIVISTA E CHIAMARE LA HOT LINE PER AVERE TUTTE LE INDICAZIONI CHE VUOI.

Unità Centrale CPU	16 bit	Risoluzione grafica	312x448
Memoria RAM	128 K	Numero massimo oggetti in schermo	128
Servizi Stereo Digitali	8 canali	Numero massimo oggetti in movimento per frame	32
Dimensione di colori	256	Rifresco schermo degli oggetti in movimento	60Hz/4
Numero di colori a schermo	32.768	Interruttore	4 Hz, V, Dig.

VERSIONE PAL



STREET FIGHTER II



SUPER SOCCER



SUPER TENNIS



F-ZERO

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO N

NINTENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO

UNA SFIDA IL NUMERO UNO

IN TUTTO IL MONDO, NINTENDO È IL NUMERO UNO, IL PIÙ AMATO, IL PIÙ INVIDIATO, IL PIÙ GIOCATO. E CON SUPER NINTENDO, LA CONSOLE SUPERCOMPATTA, QUESTA SUPREMAZIA DIVENTA DAVVERO IRRAGGIUNGIBILE. PER QUALITÀ DI GIOCO E PER L'EFFICACIA DELLE SOLUZIONI TECNOLOGICHE ADOTTATE, IL SUPER NINTENDO, È GIÀ DIVENTATO IL NUOVO TERMINO DI PARAGONE.

UNA SFIDA TRIDIMENSIONALE

ESCI DAL GIÀ VISTO ED ENTRA NEL MONDO TRIDIMENSIONALE DELLA GRAFICA SUPER NINTENDO. PIÙ PIXEL, PIÙ PRESSIONE, PIÙ PROSPETTIVITÀ. GUARDALO, NE RIMARRAI AFASSINATO. PROVALO, NON RUSCIRAI AD ACCONTENTARTI DI MIENTE O DI MENO.

UNA SFIDA CON PIÙ SPRITES

CON 128 SPRITES IN MOVIMENTO SUPER NINTENDO NON SFIDA SOLO LA TUA ABILITÀ, MA ANCHE LE LEGGI DELL'ELETTRONICA. MISURATI CON LUI. SCOPRIRAI CHE È PIÙ VELOCE DELLA FANTASIA.

UNA SFIDA A 32.768 COLORI

L'UNIVERSO SUPER NINTENDO HA PIÙ COLORI DI QUANTI TU POSSA IMMAGINARE. ACCENDILO, SCOPRIRAI CHE IN UNA SCENA PUÒ FARTENE VEDERE FINO A 256 CONTENPORANEAMENTE. GIOCACI E CAPIRAI COSA VUOL DIRE.

UNA SFIDA SOTTO CONTROLLO

RACCOLGI LA SFIDA CON IL NUOVO CONTROLLER. 8 TASTI CHETI CONSENTONO INFINITE OPZIONI DI GIOCO, DI MENÙ, DI MOVIMENTI, DI SCONTI, IN UNA SCATOLA COMANDI DALLE STRAORDINARIE QUALITÀ ERGONOMICHE.

UNA SFIDA INFINITA

CON SUPER NINTENDO HAI IN REGALO IL NUOVO SUPER MARIO WORLD CON LA POSSIBILITÀ DI SPINGERTI FINO A 96 LIVELLI, 96 VIAGGI DA PERCORRERE TRA DIFFICOLTÀ E IMPREVISTI, PER UNA SFIDA CHE NON CONOSCE MAI FINE.



Nintendo®

IL NUMERO UNO NEL MONDO



SUPER R-TYPE



SUPER GHOULS'N GHOSTS



SIN CITY



PILOT WINGS

ENDO IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO

IL NUMERO UNO NEL MONDO NINTENDO IL NUMERO

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

ASHES OF EMPIRE



NEBULA TECHNOLOGIES MULTI-MEDIA LTD. © MONMOUTH GAMES 1992. ALL RIGHTS RESERVED.

NELLA CONFEZIONE UNA VIDEOCASSETTA IN ITALIANO SPIEGA COME GIOCARE

MIGA
C 286 O
SUPERIORI.

SCHEDE GRAFICHE: VGA
RICHIEDE 1 MB RAM.
SISTEMA OPERATIVO:
DOS 3.0 O SUPERIORI.
INTERFACCIA:
MOUSE E TASTIERA.
JOYSTICK E TASTIERA.
SUPPORTI:
ADLIB, ROLAND,
SOUNDBLASTER.

13% AMIGA
"TGM" GIUGNO '92

AI GIORNI NOSTRI, CIÒ CHE ACCADE QUANDO
GLI IMPERI SI FRANTUMANO...
ISPIRANDOSI AGLI EVENTI CHE HANNO SCONVOLTO
LA GEOGRAFIA DEGLI STATI DELL'EST EUROPEO
MIKE SINGLETON HA CREATO UN GIOCO DALLE
DIMENSIONI CICLOPICHE, UNA STRAORDINARIA
COMBINAZIONE DI AVVENTURA E STRATEGIA.
SELEZIONA UNA TATTICA VINCENTE PER
RISTABILIRE L'ORDINE IN UN MONDO IN MANO AL
CAOS EVITANDO, ALLO STESSO TEMPO, CHE
L'ESASPERAZIONE DI INTERI POPOLI SFOCI IN UN
CONFLITTO NUCLEARE.



LEADER

SPECIALE MEGANTEPRIME

ACCLAIM

Entro il primo quarto di quest'anno dovrebbero uscire le conversioni per i computer e le console a 16-bit del coin-op della Bally Terminator 2. La casa di Oyster Park promette una conversione quasi perfetta, con tutto quello che c'è nell'originale tranne il mitra. Entro il primo quarto del '93 i Volvo Crash Dummies si schianteranno sulle console. I manichini della pubblicità televisiva della casa automobilistica svedese stanno ottenendo un enorme successo come pupazzi e potrebbero arrivare su Amiga e PC prima della fine del 1993. I due comprimari dei Simpson, Itchy e Scratchy cercheranno di ammazzarsi a vicenda su Amiga e PC verso la fine del '93, grazie al team di sviluppo Bits. Poi c'è Spiderman, regia di John Cameron, con Michael Beithn nel ruolo del simpatico arrampicamuri e, si dice, Arnold Schwarzenegger nel ruolo del perfido Dr. Octopus. La Software Creations sta lavorando alla conversione per console e molto probabilmente trasferiranno il loro lavoro su Amiga per la fine del '93. Sembra infine che sia in preparazione anche la conversione del picchiaduro della Bally Mortal Kombat. Se non l'avete visto ancora in sala giochi, dove siete stati tutto questo tempo? Quelli che hanno giocato a Mortal Kombat lo giudicano superiore a Street Fighter 2 per velocità e tensione. Il sangue scorre a fiumi e ci sono mosse speciali segrete da scoprire - gran parte delle quali sono incredibili (e raccapriccianti).

Terminator 2: la Acclaim promette una conversione quasi perfetta, staremo a vedere.

Cosa bolle in pentola per il 1993? Per saperlo abbiamo mandato in missione il nostro inviato Gary Penn tra team di programmazione e case di software.



IAN BELL

È quasi un decennio che il co-autore di Elite non fu niente sul fronte dei giochi per computer. Oro si ripresento con un nuovo progetto, Budo, definito una simulazione di combattimento pacifista. Che sia vero? "Buh, sì", dice. "È un gioco estroto, una specie di incrocio tra Tetris e Asteroids. Potrebbe uscire per Amiga mo al momento sto sviluppando gli algoritmi e lavorando sulla meccanica di gioco."

IAN BIRD

L'autore di Millennium 2.2, Deusaros non vuole rivelare molto sul suo lavoro. "È in fase embrionale al momento", dice. "Lo sto sviluppando su PC ma probabilmente uscirà anche su Amiga. È molto grafico o molto font-scientifico. Non ha niente a che vedere con quello che ho fatto precedentemente. È originale. Non conosco niente che gli somigli. È tutto in moduli, alcuni dei quali sono molto belli. Ci vorranno almeno sei mesi prima che sia possibile vedere qualcosa."

ERIC CNANI

Il genio di Future Wars e Another World della Delphine ho firmato per la Virgin Games. Il suo nuovo progetto sarà



US GOLD

Febbraio è il mese d'uscita di *Flashback* per Amiga e Mega Drive. Dopo il fantastico *Another World*, entra in scena di nuovo il sistema cinematografico della Delphine. *Flashback* ha cinque enormi livelli da esplorare e la meccanica di gioco comprende l'interrogazione di personaggi alla ricerca di indizi, la raccolta di oggetti e lo scoprire come usarli, guadagnare denaro per comprare oggetti e combattere alieni. Questa volta il dettaglio visivo è superbo e la Delphine promette zoomate, primi piani animati e - ecco da dove viene il titolo - sequenze in *flashback*. A proposito della Delphine, la versione interattiva del fumetto francese Moebius apparirà verso la fine dell'anno. Almeno due nuovi GDR appariranno per la macchina SSI: *M* e *Dark Sun: Shattered Lands* (un altro titolo per PC). *Blade of Destiny*, della Atlic and K... è un gioco basato sul GDR da tavolo tedesco. La Delphine sta vendendo quasi tutto ciò che ha. *Blade of Destiny* presenta una trama di grande avventura, con contributi negativi in termini di prezzo, leggerezza e via. *Blade of Destiny* è un gioco di guerra, simili, rivisti, e per adattarlo al computer, per esempio, i punti di vista isometrici della prima e terza persona. I giochi di guerra sono chiamati di D-Day e *Terminator 2029* della... e *Blade of Destiny* è compatibile e di *Strider II* e *Star Wars* per il Mega Drive.

CORE DESIGN

temy...
...a forma in S...
...o, ma stiamo us...
...ali per ottenere la...
...u Amiga. Ci sono cin...
...e, come una corsa di b...
...passare delle rapide...
...altellare sulla schiena...
...raccolgi e me...
...in molti modi...
...avimenti (a...
...no i designer...
...onno per Pasqua. He...
...il primo, con la b...
...realizzato dallo stesso...
...il primo, ma stiamo...
...suggerimenti...
...Thunderhawk ha...
...le, zeppe di...
...richieste...
...incorporeremo...
...mo tutto...
...Il. Sai a so...
...abbiamo anche di...
...come costruire il...
...ressante. Stiamo an...
...seguito di *Curse of En...
...chantio... nello spazio.*



Per la Core Design il 1993 sarà l'anno dei seguiti: ne sono previsti ben tre.

EMPIRE

Il primo titolo della serie... Presidenti...
...un gioco del team di...
...editore. È una simulazione...
...CIA World Fact", che...
...gnerà consultare dur...
...il 1 giugno 1990: il Muro di Berlino e...
...Deserto non è ancora scoppiata e l'UR...
...ancora divisa. Come presidente degli...
...ascoltare o ignorare i vostri consiglieri...
...problemi interni, combattere o evitare gu...
...dovrebbe usare i giorni per PC e com...
...ci sarà anche la versione Amiga. *Cyberpunk*...
...uscirà...
...base...
...in...
...che...
...parte...
...rà an...
...che la...
...are altri...
...cyberpunk...
...Eye of the Storm... include furti...
...esplorazioni, b...
...Murder e *Blade of Destiny*, l'autore di...
...pesta è il punto cal...
...di Giove. Qui vivono mercenari che siglano accordi con...
...emittenti televisive e si imbarcano in missioni che vengono...
...trasmesse in diretta in tutto il sistema solare. Più sangue vie...
...verso, migliori saranno i servizi e più soldi guadagneranno...
...i mercenari. Il giocatore è uno di questi mercenari, il cui...
...scopo è quello di guadagnarsi soldi e il rispetto dei suoi pari...
...in qualunque modo. La grafica poligonale vista fino ad ora...
...sembra buona. Purtroppo, l'uscita di *Eye of the Storm* è stato...
...posticipata a data da definire.



lazzi e soldati avversari armati di bazooka. In un certo senso mi ricorda *Flying Shark*. Attualmente è un gioco simultaneo per due giocatori. Il titolo provvisorio è *Tanky II*. Sembra un nome giapponese senza senso ma che fa presa. Non abbiamo ancora deciso a chi proporlo, ma probabilmente sarà la Ronogade. Sto anche lavorando a ridisegnare in chiave moderna le serie Avalon e Dragonfire. Su un 16-bit la possibilità sono infinite. Sto guardando i giochi simili esistenti, per vedere con cosa devo confrontarmi. Il mio sarebbe più orcaido che adventure, più come un gioco da console. Sto cercando di allontanarmi dalla parte testuale il più possibile. Ho già parlato con diversi editori. Andrew [Braybrook] sta sperimentando con il "dual playfield" per Uridium II per Amiga invoca dei 32 colori. C'è la possibilità di un *Fira* e *Ica II*, ma dipende come saranno i giochi di piattaforma nuovi/dedici mesi dopo che Uridium II sarà finito."

PAUL HOLMES

L'ultima volta che abbiamo avuto notizie dell'autore di *Nunter* stava lavorando su uno spocio di seguito intitolato *Maverick*. O no non più. "L'ho abbandonato", dice. "Sto lavorando su qualcosa d'altro. Usa sempre un paesaggio in 3D ma è cambiata l'idea di base. Questa volta è un'intera isola in grafica frattale. Sto cercando di creare una specie di ambiente realistico, ma tenderò più verso degli eventi sportivi, che sfruttino il paesaggio frattale, che verso un'avventura in quanto tale. Sci, sport acquatici o cose del genere. È una cosa mai fatta prima d'ora. Quando uscirà questo articolo do-

DIABOLIK

DYLAN DOG

**ECCO
LE NOSTRE
AVVENTURE
INTERATTIVE**

**LE TROVATE
OGNI MESE
SOLO IN EDICOLA
A L. 16.900**





Le grandi novità della Simulmonda!

Dal numero 4 delle nostre avventure:

- UN ASTUCCIO DA COLLEZIONARE DOVE POTRETE CONSERVARE L'ALBETTO E I DISCHI
- UN ALBETTO DI 12 PAGINE CON AIUTI E SUGGERIMENTI
 - UN DISCO AMIGA
 - UN DISCO PC DA 1,4MB

e per i numeri 4-5-6 in regala anche gli astucci dei numeri 1-2-3

Dylan Dog © 1993 Sergio Bonelli Ed.
Diabolik © 1993 Astorino Ed. srl by A. e L. Glussoni



**QUASI TROPPO VERE! LE AVVENTURE PIÙ AVANZATE.
L'IDEA CHE RIVOLUZIONA IL MONDO DEI VIDEOGAMES.**

Simulmonda Adventures vi offre ogni mese in edicola le avventure interattive dei vostri eroi **Diabolik** e **Dylan Dog**.

E da Gennaio avrete anche TEX!

- Grafica realistica, digitalizzata, animata, rendering, schermate dipinte a mano
- Personaggi intelligenti e aiuti ON LINE

- Audio PC speaker anche senza scheda e audio AD LIB
- Soundblaster e Soundblaster Pro (versione PC)
- Load e Save, mouse e tastiera.

DIABOLIK: a gennaio è in edicola il n. 5 **ORE PERICOLOSE**

DYLAN DOG: a gennaio è in edicola il n. 5 **LA MUMMIA**

TEX: o gennaio è in edicola il n. 1 **MEFISTO**.

**ANTONIO CABRINI
PER
SIMULMONDO**

Simulmondo s.r.l.
Viale B. Pichat 28/A - Bologna





CD-ROM? YES!

Cosa può succedere quando un grande talento della musica rock progressive si impegna nella produzione della colonna sonora di un gioco per CDTV? I risultati non dovrebbero mancare: Rick Wakeman ha un'enorme esperienza nel campo della musica elettronica.

di Derek De la Fuente

Il suo nome potrebbe non suonare molto familiare ai lettori più giovani, ma verso la metà degli anni '70 Rick Wakeman faceva parte del gruppo musicale degli Yes, e con la sua giacca di lamé argentata era considerato il miglior tastierista sulla scena rock.

Durante questi anni ha continuato a dare concerti con la sua band, miscelando pezzi di musica classica con composizioni rock, dimostrando così non soltanto il suo grande talento, ma anche la vastità del suo repertorio di tastierista.

Più di un anno fa vidi Rick ad una fiera di informatica e gli chiesi di concedermi un'intervista: non soltanto era uno dei miei idoli, ero anche curioso di sapere che cosa ci facesse lì. Dopo la pubblicazione dell'intervista molte case di software si resero conto, non soltanto che un grande artista rock si interessava di computer, ma che avrebbe anche voluto scrivere della musica adatta ai giochi. Qualche settimana dopo la Psychosis mi chiamò e gli diedi il numero di telefono di Rick: il resto è storia.

Recentemente ho saputo che aveva appena concluso un progetto musicale per un prodotto CDTV/CD-ROM così sono andato a trovarlo per intervistarlo una seconda volta.

D: Sembra che siano successe molte cose dall'ultima volta che abbiamo parlato.

R: Sì, dopo che la Psychosis mi ha chiamato mi sono recato nel loro ufficio di Liverpool diverse volte. Sono rimasto molto colpito da quanto sono cresciuti negli intervalli che intercorrevano tra una

mia visita e quella successiva. L'ultima volta ci dovevano essere almeno 150 persone. Ero lì a vedere i programmatori creare intere nuove città dal nulla ed è arrivato il Project Manager e ha chiesto che venisse mostrata sullo schermo una nuova città. Ci volle circa un minuto e il PM chiese al programmatore perché ci avesse messo tanto tempo. Alla Psychosis sono così professionali da cercare sempre di raggiungere la perfezione, anche quando altre persone penserebbero ragionevolmente di aver fatto il loro meglio.

È stato molto interessante essere contattati dalle case di software, ma la Psychosis possiede le capacità tecnologiche per creare qualcosa di più che non le solite quattro piste registrate da inserire nell'hardware per poi produrre la musica e gli effetti sonori.

Al nostro primo incontro rimasi sbalordito nello scoprire che sapevano molto di più, sulla mia musica, di quello che mi aspettavo. Sapevano che avevo composto

le colonne sonore di alcuni film importanti, e non erano certi, per questo, che avrei acconsentito a impiegare il mio tempo e i miei sforzi in uno dei loro progetti.

Io credo fermamente che le console, i CD ROM, i computer siano il passo successivo, la grande espansione futura per l'industria musicale. È già un fenomeno di grandi dimensioni, ma ciò che è più importante è che diverrà ancora più grande in futuro, ed io desidero fare parte di quella che considero una sorgente inesauribile per un musicista professionista.

Ho scritto delle colonne sonore per delle produzioni cinematografiche quasi gratis; molto dipende dal progetto e dalle risorse disponibili. Posso lavorare per un compenso veramente basso se credo nel progetto, e questo ha risolto ogni problema per quanto riguarda la mia collaborazione al progetto di Microcosm.

Alla Psychosis sanno perfettamente cosa vogliono da me: devo comporre nove o dieci minuti di musica per

Gli utenti Amiga sono da sempre abituati a immagini rendering di altissima qualità. Dando un'occhiata alle foto di questa pagina si renderà conto, però, che una definizione di questa tipo applicata ad un gioco non è il vero mal di testa. Potrebbe il supporto ottico.

Qui a fianco possiamo ammirare il veicolo all'interno del quale esploreranno il corpo del nostro fortunato capitano. Chunque abbia visto Sinto nel buio o letto Viaggio Altitudine non resterà certo a ritardare la struttura circolare ridotta a rovesciare all'interno del flusso sanguigno. Anche in questo caso i riflessi metallici sono resi in modo interattivo in ray-tracing.



ria: per me questo rappresenta un passo in avanti, come essere parte del proprio film personale...

Alla Psynosis hanno una conoscenza del campo anni-luce distante dalla mia, ma sanno certamente come sfruttare l'esperienza personale dei loro collaboratori.

D: - Che cosa pensi dell'industria di software?

R: - L'industria musicale e quella del computer si stanno sicuramente avvicinando. La tecnologia fa progressi ad una tale velocità che è realmente difficile stare al passo con i tempi. Stavo pensando di chiedere a mia moglie un regalo al mio ritorno dalla tournée, non so ancora se un CDTV o un CD-ROM, ma sono comunque piuttosto affascinato dalla cosa. Ho intenzione di fare musica per l'industria informatica, e non vedo alcuna ragione per cui questo non possa entrare a far parte della mia vita. L'ideale sarebbe creare un mio studio personale in modo da poter far fronte a qualsiasi richiesta delle case di software.

L'industria dei giochi è più grande di quella video, eper alcuni versi anche di quella musicale, e rappresenta una grande sorgente di idee per un musicista: è il primo passo verso una fusione delle due industrie, ora separate, ed è molto stimolante.

Molto può dipendere da Microcosm, ed io non vedo, personalmente, come potrebbe non avere un grande successo: nonostante l'utenza non sia molto ampia, ha

futuro. Penso che sia stato dovuto soprattutto ad una cattiva presentazione del prodotto e a scelte di marketing non adeguate. Non si può mettere una macchina del genere nel negozio dell'angolo, di fianco all'ultima modello di hi-fi, ed aspettarsi che il commesso sedicente part-time sia in grado di spiegare al pubblico di che cosa si tratta. Il problema è che l'hardware è stato lanciato prima che venisse supportato da una decente biblioteca di software. Ho visto qualche prodotto, alquanto ridicolo, circa un anno e mezzo fa, ma le potenzialità sono tuttora inesprese, e in termini musicali ci troviamo di fronte a un media eccezionale.

Se una casa di software mi permettesse di lavorare per un anno su un programma di musica interattivo su CD, penso che potrei riuscire a creare il prodotto definitivo sull'argomento. Il CD offre un'interattività completa, con sequenze video, ecc. L'utente ha bisogno di poter porre delle domande ed avere delle risposte immediate e il CD-ROM può permettere tutto questo. Dovrebbe essere un programma diviso in nove livelli che offra la giusta gamma di varietà musicali.

L'interattività sarebbe assicurata dalle possibilità offerte dall'interfaccia Midi. Mi piacerebbe molto farlo... Richiederebbe tempo, lavoro e denaro, ma se qualcuno mi potesse fornire pieno supporto... Penso che avrei bisogno di un mese o due per finire la mia parte di lavoro, per poi passarla a un team di programmatori.

Questa è un progetto a cui sto pensando da tempo e credo sinceramente che questo programma potrebbe rappresentare qualcosa di speciale. La musica è un messaggio globale che non comporta problemi o barriere di linguaggio, e la gente, in Francia, in Italia, o anche in Brasile, potrebbe usufruirne tranquillamente.

Per definitivo intendo che i rudimenti musicali sono gli stessi, per cui una volta realizzato non sarebbe necessario niente altro. Ci potrebbero essere degli "update", tutto qui. Cambierei soltanto ciò che permetterebbe di rendere il programma utilizzabile dal maggior numero possibile di tastiere diverse. Avremmo sicuramente un'ampia gamma di pazienza, ma il programma potrebbe venire aggiornato regolarmente.

D: I più giovani potrebbero non conoscerti affatto, quindi, effettivamente, avresti un nuovo pubblico a cui proporre la tua musica... Un pubblico di ascoltatori che potrebbe non ascoltarla...

R: - Oh, non ho mai pensato a questo aspetto della cosa. Ho pensato che la musica avrebbe la stessa qualità di un CD audio. Una delle cose che vorrei fare è creare un "sistema totale". Se, per esempio, in Microcosm ci sono dieci minuti di musica, potrei facilmente trasformarli in una colonna sonora di 55 minuti nello stesso modo in cui lavorerei per creare musica per CD, che poi potrei vendere in concomitanza con l'uscita del programma stesso. Se sei nel campo musicale, questa opportunità potrebbe farti volgere lo sguardo verso il CD ROM e viceversa.

D: E come passi la tua musica alla Psynosis? Tramite cassette?

R: - Il sistema è simile a quello usato nell'industria musicale, quando dobbiamo passare della musica allo studio per essere masterizzata su normali



il programma, e avrà terminato la mia parte entro la prima settimana di gennaio. I programmatori stanno lavorando alla sezione grafica, e, onestamente, quando ho visto il loro lavoro, pensavo che fosse già terminato... Invece mi hanno detto che hanno intenzione di aggiungere molti altri particolari.

Da parte mia, ho già perfettamente in mente il tipo di musica da comporre: scriverò tre sezioni e ho in mente alcuni suggerimenti riguardo ad altri commenti musicali che potrebbero essere inclusi.

Stiamo pensando a questa parte del progetto come alla colonna sonora di un film, piuttosto che alla musica di un gioco, anche perché le possibilità del CD sono molto maggiori. Non ci sono restrizioni di memo-

ricamente bisogno di un gioco su cui focalizzare la propria immaginazione, e Microcosm possiede le caratteristiche sonore e grafiche per questo scopo.

Devo dire che nonostante ci sia qualche buon pezzo musicale nell'ambiente del software, la maggior parte è di qualità abbastanza scarsa, anche considerando le limitazioni delle macchine. Mettendo in piedi uno studio, potremmo utilizzare molti musicisti "esterni" e soddisfare così le esigenze specifiche dei videogiochi.

Per cambiare leggermente discorso, quando vidi per la prima volta un CDTV alla Commodore, rimasi molto sorpreso che non avesse avuto il successo che si meritava, ma possiamo sperare che le cose cambino in

LAVORI IN CORSO



CD. Ho le apparecchiature necessarie nel mio studio, e funzionano come per la produzione di un disco.

Ho cercato di creare dei pezzi musicali fatti in modo che la gente lasci scorrere

la colonna sonora e non sia continuamente tentata a premere il tasto ESC. L'introduzione, ad esempio, durerà circa tre minuti, e ci saranno certe altre sezioni che si potranno saltare facilmente, senza rovinare l'atmosfera del gioco o la continuità del tema musicale.

Ho anche intenzione di comporre altri pezzi di musica varia in modo che gli sviluppatori della Psychosis abbiano un'ampia panorama sonoro di alta qualità da cui scegliere.

D: -Ci sono alcune case di software che fanno uscire, con il gioco, la colonna sonora su CD audio, ma fino ad ora non abbiamo visto dei prodotti eccezionali: tu che ne pensi?

R: - Credo che una cosa familiare venga accolta prima benevolmente e poi con disprezzo. Se la gente ascolta una canzone alla radio per molte volte, per quanto orribile sia, prima o poi arriverà ad accettarla, e la stessa cosa si può dire della musica su computer, poiché ogni volta che l'utente gioca viene martellato dallo stesso tema musicale. Solo in seguito diventa insopportabile. Capisco le ragioni delle case discografiche, ma la qualità del suono non è ancora al livello richiesto dall'industria musicale.

Ed è qui che il rapporto professionale tra me e la

Psychosis diventa davvero proficuo. Conosco tutti i programmi di applicazione musicale e non c'è alcun motivo per cui non potrebbero essere usati per una produzione su CD ROM. Capisco che non ci sia una grandissima richiesta per le colonne sonore, ma un certo pubblico c'è e spero di riuscire a fare una versione estesa su disco.

Riguardo al lato musicale, sarei molto fiero se la Psychosis usasse il mio nome nelle campagne di vendita del gioco, che è poi stata una delle richieste dei nostri primi incontri. Sono fiero di fare parte di qualcosa di nuovo e all'avanguardia. Sarei un bugiardo se affermassi di aver capito tutto ciò che hanno in mente, ma è comunque molto eccitante. Non penso di poter affermare nemmeno il 40% di quello che stanno facendo, ma sono affascinato, e alla Psychosis mi hanno mostrato molte cose, spiegandomele con molta pazien-

za. Il cervello di un musicista è la metà di quello di una persona normale!

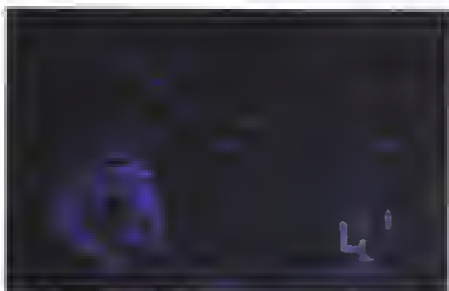
Quello di cui abbiamo bisogno è una casa di software che si accorga delle potenzialità di utilizzare musicisti. È il momento di cominciare a lavorare sul progetto di un programma per tastiere definitivo.

D: -Quali programmi usi?

R: - Usa, ovviamente, programmi come il QBase, ma naturalmente sono i miei bambini che usano il computer per giocare. Uno dei miei figli (che ha 6 anni) mi ha convinto a comprare un Game Gear. Penso che i programmi Storyteller siano eccellenti, così come la serie Fun School.

Certamente con tutti questi sistemi - CD-ROM, CD TV o CD-I - qualcuno particolarmente ingegnoso potrebbe realizzare un lettore universale: quando inseri-

Ecco una delle stazioni di scarto rifiuti in cui ci viene data la possibilità di cambiare il veicolo con cui ci spostiamo all'interno del corpo umano. Ogni tessuto, infatti, richiede un mezzo di spostamento appositamente studiato per la sua struttura.





sci il disco viene richiesto il formato di lettura che dev'essere usato. Sicuramente le differenze tra tutte le macchine non sono tali da rendere impossibile un simile progetto.

D: «Bene... Quali sono i tuoi progetti per il futuro?»
R: «Come ho già detto voglio rimanere in questa industria. Abbiamo persino parlato di produrre un gioco creato attorno alla colonna sonora di "Viaggio al Centro della Terra", basato sull'omonimo libro di Jules Verne, che ho composto molto tempo fa. È soltanto un'idea, per ora, ma sarebbe sicuramente un grande gioco. Le sue potenzialità interattive sono sconfinata».

Derek De la Fuente

MICROCOSM - PSYGNOSIS

CD-ROM, CD TV E ALTRI LETTORI CD

Nello stesso istante in cui caricherete il programma vi renderete conto che la Psychosis è un passo avanti rispetto al resto dell'industria. Il programma utilizza il "motore" frettoso della Psychosis e strumenti avanzati di animazione computerizzata per portare il giocatore direttamente dentro un'esperienza mozzafiato di divertimento su CD-ROM. Se ci può essere un programma capace di convincere un utente di PC ad acquistare un lettore CD, o che mostri appena le potenzialità di un CDTV, questo è *Microcosm*.

Quando lo si guarda per la prima volta, *Microcosm* può facilmente trarre in inganno e far pensare alle più moderne tecnologie di ricerca medica. La EMI ha progettato e realizzato la più sofisticata macchina di ricerca all'interno del corpo umano, che permette di visualizzare gli organi da qualunque angolazione e catturare immediatamente delle immagini. *Microcosm* non sarà adatto per un medico professionista, ma rappresenta quanto più vicino si sia mai realizzato per permettere ad un videogiocatore di guardare all'interno di un corpo umano. È un gioco divertentissimo: se avete visto *Viaggio Allucinante*, il film in cui un uomo viene miniaturizzato dentro una specie di sottomarino, ed iniettato dentro il corpo di un'altre persona per curarla, potete capire di cosa si tratta esattamente. L'esperienza è molto simile e l'obiettivo è lo stesso.

Lo stile del gioco è molto arcade; mentre effreccate nelle vene con il vostro mezzo volante, ad esempio, evitare i globuli rossi e cercare di non strisciare contro le pareti, altrimenti la vostra energia verrà rapidamente risucchiata. È molto veloce, simile ad un vero viaggio, ogni sezione presenta un'ambientazione completamente diversa e muoversi attraverso i tessuti fibrosi per evitare gli anticorpi rappresenta un vero slalom.

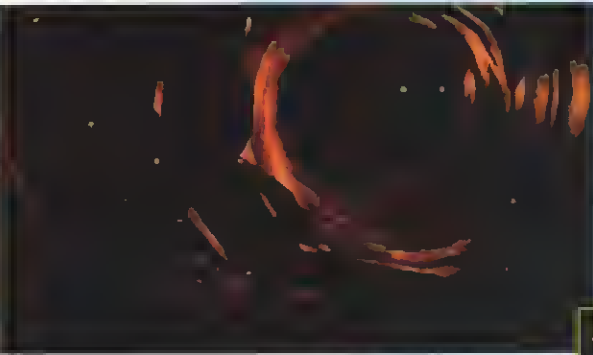
Attorno al corpo ci sono delle stazioni di rifiuti in cui potrete cambiare veicolo (perché viaggiare nelle orecchie non è la stessa cosa che scivolare negli organi interni). L'obiettivo è trovare le cause del male e curare il paziente, e data la vastità dell'area da esplorare vi perderete di continuo: fortunatamente avete a vostra disposizione un pannello sonar che vi aiuta ad orientarvi. La vista è in soggettiva; la propulsione è velocissima, e certe sezioni del gioco possono essere paragonate ad una corsa automobilistica indoor me con moltissimi ostacoli. Il gioco vi permette di avere una visuale completa del corpo, e trovare il tessuto incrinato o l'organo malato non è poi così semplice.

Usando l'equipaggiamento sofisticato a vostra disposizione dovete esplorare il mondo alieno del corpo del presidente anche per cercare di rimuovere uno strano dispositivo. L'interno del corpo è realizzato in modo estremamente accurato, e dovete combattere contro le sue difese naturali (e non), e provare la vostra destrezza in un'esperienza unica. Raggiungere il cervello (luogo in cui è stato inserito il dispositivo) rappresenta un viaggio lungo e molto pericoloso. La presentazione del gioco è mozzafiato: mostra immagini quasi reali e molte di esse sono digitalizzate e manipolate con centinaia di sequenze di animazioni messe insieme per creare un effetto di movimento continuo.

Tutta la grafica è stata totalmente renderizzata, e la presentazione in 3D è priva di qualsiasi pecca. Sia l'idea del gioco che la sua realizzazione sono geniali, e, anche se possono sembrare ingannevoli, in realtà funzionano perfettamente. Il modo in cui è stata realizzata l'animazione significa vivere un viaggio continuo e privo di scatti, almeno fino a quando non urtate contro qualcosa! Un'altra caratteristica simpatica è il modo che ha il vostro mezzo di rispondere alle turbolenze del flusso sanguigno, rallentando come se si muovesse attraverso globuli di sangue coagulato. Se sbagliate percorso dovete perdere molto tempo per recuperare la strada giusta per giungere fino al cervello!

La sequenza di introduzione ci regala subito una grafica superlativa, creando un'atmosfera mai vista prima in un gioco. È come guardare un film tipo *2001 Odissea nello Spazio*, ma interpretando le parti del protagonista principale. Potrete scegliere tre diversi sottomarini e vedere i progressi del vostro viaggio sia in soggettiva che dall'esterno.

Microcosm presenta degli elementi di strategia e persino educativi, ma vi terrà incollati alla sedile tanto è emozionante.



Joyplus

**UNA NUOVA SERIE
COMPLETA DI ACCESSORI
PER RENDERE IL TUO
GAME BOY ANCORA
PIÙ BELLO**

NOVITA'

SV-901

BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 14 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
2 ORE PER GAME GEAR



SV-907

SUONO STEREOFONICO
AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO
PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK
CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE
E TRACCIA



SV-902

BATTERIA CHE FORNISCE
ENERGIA PER 28 ORE
DI GIOCO CONTINUATO
PER GAME BOY E
4 ORE PER GAME GEAR

SV-900

CARICABATTERIE
COMPLETO DI SV-901,
PER GAME BOY
E GAME GEAR.
IN 1 ORA RICARICA
LA BATTERIA SV-901
E IN 2 ORE LA SV-902



SV-905

BORSA IN PVC
SALVA GAME BOY

IMPORTATO IN ESCLUSIVA DA:

HTD

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

Nintendo, Game Boy, Joyplus, Sega, Game Gear,
sono marchi registrati delle rispettive
case produttrici

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
FAX (040) 301.229

K visita la Origin in Texas e scopre che dopo *Ultima VIII* potrebbe non esserci un *Ultima IX*... Ecco perché...

Mondi del futuro

DI STEVE COOKE



IL MUSICISTA



Mentre Chris Roberts spinge al massimo lo stato delle arti grafiche, il musicista Dana Glover sta facendo lo stesso con l'arte del rumore. Glover è un pezzo grosso nel mondo delle musica cinematografica: ha scritto le colonne sonore per molti film di cassetta, tra cui alcune sequenze in "Robocop 2". Ora sta volgendo il suo talento verso una nuova generazione di colonne sonore per i computer giochi: i vitali per qualunque futuro titolo della Origin su CD.

"Voglio tenermi alla larga dalle solite muelchette dei videogiochi. In *Serpent Isle*, invece di un continuo e irritante motivetto, abbiamo optato per una colonna sonora più d'ambiente", dice Glover e il suo team alla Origin hanno dovuto spendere mesi nello studiare le possibilità della musica interattiva, in particolare il problema di come passare in modo efficace da un motivo all'altro a seconda dei comandi del giocatore. "Passare da un motivo all'altro in modo fluido è una cosa nuova", dice Dana, mentre ci fa ascoltare alcune delle colonne sonore di *Strike Commander*. Queste nuove possibilità consentono di combinare la musica con l'azione in modo perfetto e fanno la differenza in un gioco.

Sempre che abbiate una scheda sonora, ovviamente. E dovrete fare in modo che sia una Roland MT32. "Usiamo questa scheda al massimo", dice Dana. "Possiamo cambiare il riverbero al volo, usare voci customizzate... Se provassimo a farci qualcosa di più, probabilmente esploderebbe!"

Dana è entusiasta dell'idea di un *Ultima* su CD. "Sarà possibile avere della musica realmente naturale", dice e poi, dopo una pausa, afferma con fermezza: "Voglio dire... VERA musica!". Non vediamo l'ora.

IL PRODUTTORE



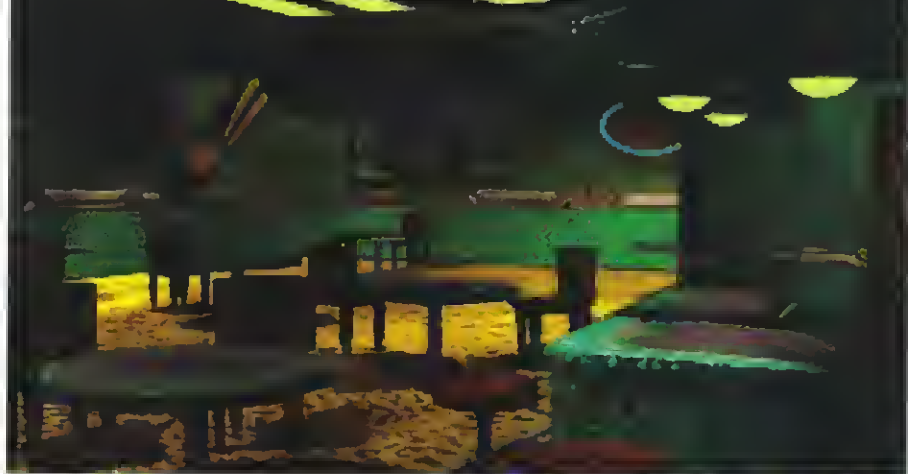
È facile indovinare che la direzione in cui stanno andando i giochi di *Ultima* sia in parte dovuta al background del produttore Warren Spector. "I film sono la mia vita", dice. "Sono uno studioso di storia del cinema, ed è naturale che questo interesse si rifletta nei giochi che produco." Nonostante le qualità tecniche dell'attuale vista dell'atto usato nei giochi di *Ultima*, Warren è scettico. "Non tutti possono rapportarsi alla vista dell'atto", dice, "ma il livello di dettaglio è incredibile. Se lo si combina con la visuale di *Underworld*, siamo molto vicini ad offrire al giocatore un incommensurabile grado di coinvolgimento. Insieme con un punto di vista quasi reale".

Austin, Texas, è una città piena di mille cose. È assoluta, sospesa sulle rive di un magnifico lago, poco costosa e piena zeppa di musicisti, bar dove suonano blues e ristoranti TexMex. È anche la città dove vivono due *nerd* che credono di poter conquistare l'intero universo dei videogiochi.

A dire il vero, ne hanno già conquistato un bel po'. La maggioranza di noi potrebbe nominare senza problemi i nomi di un paio di giochi di Chris Roberts e Richard Garriott. *Wing Commander* di Roberts aprì il fuoco sul mondo dei simulatori di volo e combattimento per PC e abbatté ogni tipo di concorrenza grazie a grafica e giocabilità superbe. Richard Garriott, nelle vesti di Lord British, ci rimpiange con GdR di *Ultima* dal 1979.

Ma i due ora hanno in cantiere qualcosa di molto più grosso. Mentre *Strike Commander* continua a venir posticipato (originariamente era previsto per l'inverno 1991, ora dovrebbe uscire nel marzo del 1993) e *Underworld II* offrirà più o meno le stesse cose del primo ma fatte meglio, Chris e Richard stanno già guardando avanti, a *Ultima X* e al dominio totale del mondo conosciuto.

Primo, organizzare le proprie forze. Dei 170 dipendenti della Origin, 140 lavorano a tempo pieno per il reparto sviluppo. Si tratta forse della più alta concentrazione di programmatori e designer al mondo. Questa è probabilmente la ragione per cui la Electronic Arts, che non ha molti pro-



grammatori interni, ha comprato la Origin un paio di mesi fa.

Secondo, decidere la strategia. Ora che la Origin è parte della Electronic Arts, Richard e Chris stanno pensando di far diventare la EA parte della Origin. Scusa, puoi ripetere? „Lo sviluppo dei prodotti,“ dice Richard, „determina la direzione in cui si muove una società. E noi siamo ora la principale divisione di sviluppo prodotti della EA“. Lord British è convinto che la coda Origin si mangerà presto il cane EA.

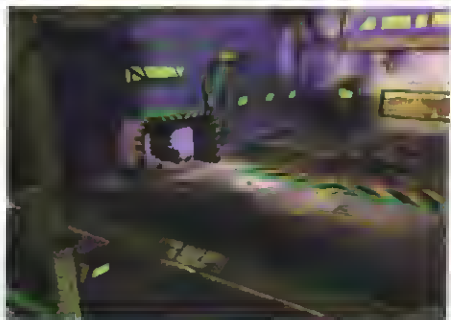
Ciò significa che nell'immediato futuro la Origin potrebbe diventare il team di sviluppo di software più potente del mondo. Questo perché la EA è coinvolta nello sviluppo della vituperata (si fa per dire) macchina CD col nome in codice di Opera o 3DO. Nel caso abbiate vissuto su Marte negli ultimi mesi, si tratta della fantastica macchina che verrà (pare, si mormora) lanciata verso la fine dell'anno da una società formata da Warner Brothers, Matsushita ed Electronic Arts. Avrà un sistema CD super potente e un mucchio di altre cose meravigliose, tra cui la possibilità di comunicazione via satellite, il che significa che gli *Ultima* del futuro potrebbero essere una vera esperienza multigiocatore a livello mondiale.

Infine, scegliere le armi. E la Origin non fa misteri a riguardo. L'arma del futuro è una sofisticata versione del sistema di *Underworld*, il quale già dà una visuale in prima persona a 360 gradi con un ragionevole livello di dettaglio. „È il futuro dei giochi“, afferma il produttore di *Ultima* Warren Spector. Significa che è anche il futuro di *Ultima*? Mentre risponde a questa domanda, gli occhi di Warren brillano. „Aspetta fino a *Ultima X*“, suggerisce, „e nel frattempo lascia che ti dica che questo... [indica uno schermo che mostra una sequenza da *Underworld* II]... è quello che voglio fare per il resto della mia vita.“

Le ipotesi sul futuro di *Ultima* sono state suggerite esplicitamente da diversi programmatori durante la nostra visita alla Origin. Proviamo a leggere nella sfera di cristallo... *Ultima VII* The

(Sopra e a destra) La Origin sta rivelando un mistero fuori dal comune nel disegnare immagini a 326 colori. Guardate l'immersione di luci e ombre in queste immagini di *Freelancer*.

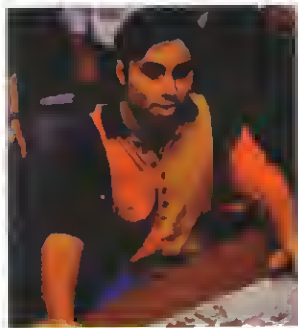
(Sotto) Alcuni trapianti attendono davanti alla casa di Lord British che il loro destino si compia. Ogni due anni, la mezzanotte di Halloween, Richard Garriott spende fino a 25.000 dollari per addobbare la sua casa e installare laser e effetti speciali di ogni tipo. Lo scorso 31 ottobre, Richard ha dato vita alle abissi di *Ultima VII* The Black Gate con 150 attori che interpretavano le scene del gioco, coinvolgendo i terroristi ospiti provenienti da tutto il mondo.





(Sopra) Underworld 2 già sembra molto più convincente del precedente, che ora già di per sé è un grande gioco.

(A destra in alto) Ultima VII The Serpent Isle. Il seguito di The Black Gate, ha già un aspetto incredibile, anche se il gioco utilizza la stessa tecnologia. (A destra in basso) Priestar usa una versione avanzata della tecnologia di Wing Commander II per presentare una serie di sequenze animate che hanno dell'incredibile.



(Sopra) Chris Roberts si entusiasma nel dimostrare Starline Commander. Ma ci siamo entusiasmati nel vedere.

(A destra) Per l'inizio del 1993 è prevista l'uscita del programma talismano della Origin. Include centinaia di sistemi di visualizzazione, tra cui diverse schermate grafiche di sfondo dei migliori giochi della Origin. Verrà sovrapposti da immagini che vanno dalla avventura di drammatici, lo "spazio" per tutti coloro che non sopportano gli schermi bianchi.

Serpent Isle uscirà tra breve. Ha la stessa visuale dall'alto di The Black Gate, ma con alcune migliorie del sistema a icone e uno scenario più grande.

Ultima VIII è già in fase avanzata e uscirà verso la fine del 1993 o, al più tardi, all'inizio del 1994. La ragione per fare due versioni di Ultima VII, dice Richard, è che "ciascun nuovo Ultima per tradizione introduce un enorme balzo tecnologico". Ultima VIII sarà, a quanto ci hanno detto, una completa riprogettazione del sistema di Ultima. Ma non userà un punto di vista alla Underworld: combinerà, invece, alcune delle lezioni imparate lavorando su Strike Commander, insieme a un vasto miglioramento della tradizionale meccanica di gioco di Ultima.

Ultima IX, la cui uscita al momento è prevista per l'inizio del 1995, sarà probabilmente il primo Ultima basato sul nuovo sistema a 360 gradi, ma il team

della Origin pensa che il sistema sarà così rivoluzionario che dovrebbe realmente essere il primo Ultima a due cifre... il numero 10 della serie. Che fare?

"Himn, forse salteremo a più pari Ultima IX", meditava e voce alla un divinatori della Origin.

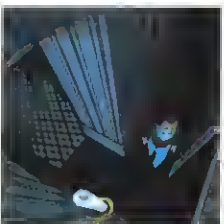
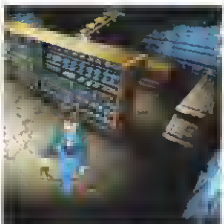
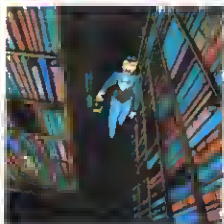
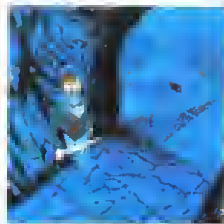
Qualunque cosa succeda, visto che Ultima VII The Serpent Isle già richiede spazi enormi sull'hard disk; visto che il sonoro diventa sempre più importante; visto che il realismo grafico alla Chris Roberts influenza continuamente il mondo di Britannia; e visto che entro l'anno è previsto il lancio di una macchina CD spaventosamente potente da una società associata con la EA... beh, come vi aspettate che sia Ultima X?

Noi abbiamo qualche idea. Primo, crediamo che ci sarà un Ultima IX. Avrà un ambiente a 360 gradi e sarà un gioco incredibile. Ultima X, ad ogni modo, farà restare tutti a bocca aperta e giustificherà completamente la sua condizione di gioco a due cifre. Sarà il primo Ultima ad essere disegnato per CD, con dettagli grafici che faranno sfuggire il meglio dei giochi odierni, con sonoro e parlato real, con un

ambiente completamente interattivo a 360 gradi e la capacità di funzionare in rete, e girerà sulla macchina 3DO o sulla tanto chiacchierata macchina gioco della Sony la cui uscita è prevista "prima di quanto si possa pensare".

Ma quel che più conta, e che K può rivelare in esclusiva, è che la Origin ha due designer di realtà virtuale che stanno già lavorando a tempo pieno sul progetto di Ultima X. Il gioco dovrebbe avere una interfaccia grafica in realtà virtuale, possibilmente con dei driver per casco e guanti. "Sarà l'esperienza di realtà virtuale più interattiva mai creata," afferma un entusiastico scagnozzo della Origin, che probabilmente non avrebbe dovuto parlarne per niente, quindi gli evitiamo di trovarsi in imbarazzo e teniamo segreta la sua identità. Ma tenete d'occhio queste pagine se vorrete saperne di più.





ALONE IN THE DARK

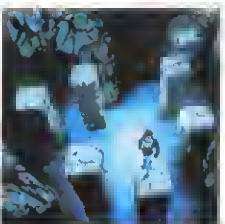
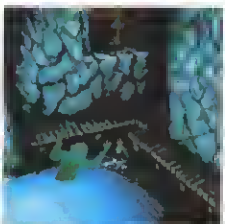
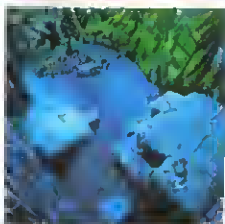
**Se avete
paura
del buio,
non
entrate
a Derceto.**

UN INCUBO VIRTUALE INTERAMENTE IN 3D

Derceto. Il nome di questa dimora sinistra incute terrore. Si dice che essa sia presieduta da forze malefiche. Decisi a scoprire la verità, vi arriverete a notte fonda. Il vostro coraggio vi onora, ma non dimenticate che una volta varcata la soglia di Derceto vi troverete completamente soli... soli nelle tenebre.

Interamente realizzato in tecnica 3D, *Alone in the Dark* vi trascina nell'universo inquietante di H.P. Lovecraft, il celebre scrittore di racconti di fantascienza.

I personaggi e gli oggetti, in completa prospettiva 3D, sono animati in tempo reale, fatti che conferisce loro un'incredibile fluidità di movimento. Scoprite gli scenari da angolazioni diverse, a seconda della posizione del vostro personaggio; grazie a questo effetto quasi cinematografico aggiungerete un tocco di realismo terrificante alla scoperta di questo mondo sovranaturale. Esplorare ogni stanza alla ricerca degli indizi. Raccolgete i preziosi oggetti che troverete... e le armi. Perché nelle tenebre di Derceto dovete affrontare le creature più infernali e malefiche.



INFOGRAMES

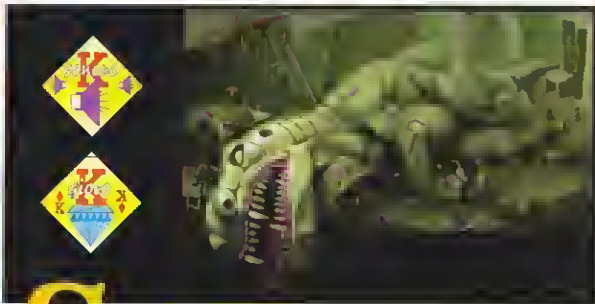


DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA C.T.O.





The CHAOS ENGINE



Sono sicuro che molti di voi, dopo aver letto l'anteprima del numero di ottobre, avranno cominciato ad attendere l'uscita di questo *The Chaos Engine* con grande interesse, assillando più d'una redazione per chiedere informazioni sulla data di uscita.

Bisogna proprio dire che tali - forse eccessive - attenzioni trovano ampia giustificazione nel constatare, adesso che il nuovo prodotto dei Bitnap Brothers è finalmente giunto in redazione, che si tratta proprio di un signor gioco, tanto che non solo conferma tutte le aspettative, ma si spinge addirittura oltre. Cerchiamo quindi di analizzare questo successo...

La trama di *The Chaos Engine*, come i più arguti di voi avranno già intuito, gravita attorno a una misteriosa macchina del male, creata da tale Baron Fortesque, uno scienziato al solito non molto sano di mente al cui controllo il marcheggino è ben presto sfuggito. Manco a dirlo, la "macchina del caos" ha perciò provocato uno squarcio nei tessuti spazio-temporali, permettendo a delle oscure forze ultraterrene di infestare la

ricca dimora dell'inventore, una villa in stile vittoriano decisamente vasta con tanto di giardino e dependance varie annesse e connesse. E, naturalmente, tocca a noi l'arduo compito di eliminare il maligno dalla zona, sterminando i vari mostri-ciattoli e le altre amenità generate dalla macchina e distruggendone la causa prima: il frutto della folle mente di Baron Fortesque (la "Chaos Engine", no?).

Ora, visto che un incarico di questo tipo non lo si riceve tutti i giorni, sarà bene affidarsi a due veri duri che non si facciano troppi problemi a blastare a destra e a sinistra. Ed ecco infatti che nella presentazione del gioco, accompagnati da un ottimo tema musicale introduttivo, ci vengono illustrate le schede dei sei personaggi: il brigante, il gentiluomo, il predicatore pazzo, il marinaio, il

teppista ed il mercenario - tra cui dovremo poi scegliere la nostra coppia di paladini dell'ordine. Coppia in ogni caso perché, nonostante sia possibile giocare insieme a un amico, se manca il secondo giocatore umano egli viene rimpiazzato dal computer, che gestisce autonomamente il nostro compagno d'avventura. Ovviamente *The Chaos Engine* dà il meglio di sé quando si è in due, ma l'alternativa fornita dal personaggio controllato dalla CPU è davvero valida e ben realizzata, soprattutto nelle fasi di gioco più impegnative ed intricate, fasi che - come scoprirete da soli ben presto - non tardano a presentarsi.

Fin dal principio, dal primo dei quattro scenari di gioco (ognuno a sua volta composto da quattro sottolivelli), infatti, ci si rende conto che non sarà cosa facile completare questo nuovo titolo della Renegade: il primissimo livello vi sembrerà facile, ma in realtà costituisce una sorta di antipasto, di assaggio, di quella che è la reale consistenza e difficoltà di ciò che ci attende più avanti.

Dunque, visto che ci si prospetta un lungo e sicuramente non lineare cammino, assume una rilevanza non trascurabile la scelta dei due personaggi. Ciascuno dei campioni di cui sopra, infatti, possiede determinati pregi (e naturalmente difetti) che possono differire anche di molto da quelli degli altri. I parametri riportati per ognuno di essi sono fondamentalmente quattro: abilità generale, energia, velocità e intelligenza (quest'ultima vale solo per i giocatori controllati dal computer, perché della vostra i programmatori si sono rifiutati assolutamente di occuparsi). Di queste, comunque, quella più importante è l'abilità generale, dato che essa determina i valori massimi raggiungibili di energia e di velocità: se aumenta la prima anche le altre due caratteristiche saranno più elevate e viceversa. Ogni personaggio ha poi un particolare tipo di arma speciale: c'è chi ha le bombe molotov, chi la dinamite, chi la mappa del livello e così via per ciascuno di essi. È importante sottolineare che quando si gioca da soli, cioè con la CPU che controlla il nostro



Questi marchingegni sembrano decisissimi a farti la pelle...

alleato, starà a noi decidere quando sfruttare la nostra arma speciale e quando quella del computer: questa è l'unica occasione in cui si hanno a disposizione due diverse armi speciali, poiché di norma ne è consentito un solo tipo per giocatore.

All'inizio del gioco la potenza di fuoco delle armi è davvero molto limitata, ed occorre colpire più volte i nemici per farli fuori. Fortunatamente, in ogni caso, è possibile trovare e raccogliere del power up o in alternativa acquistare un maggiore forza distruttiva alla fine del secondo e del quarto livello di ogni scenario, da dove si accede ad una sorta di negozio situato miracolosamente nel bel mezzo della villa. Ma prima di parlare di questa sezione di The Chaos Engine sarà meglio spiegare un po' la struttura della fase di gioco vera e propria, quella di azione pura.

I Bitmap Brothers, per questo loro nuovo prodotto, hanno preferito uno scrolling multidirezionale ed un'inquadratura della scena di gioco dall'alto, con visione del campo di battaglia alla Ultima VII o alla Alien Breed, se preferite, anche se l'angolo che la visuale forma con il terreno non è di 90 gradi esatti, in modo da creare un maggior senso di profondità, reso indispensabile dalla presenza di fortificazioni e piattaforme varie, a cui si accede tramite delle scale.

L'obiettivo principale di ogni livello è quello di raggiungere l'uscita, per poter procedere nella devastazione completa di ogni parte della villa e delle proprietà ad essa adiacenti. Spesso esiste più di una porta di accesso al livello successivo, ma all'inizio tutte le uscite sono inesorabilmente chiuse. Per aprirle è necessario attivare un certo numero di nodi elettrici, cioè degli speciali interruttori a forma di totem, la cui ricerca e conseguente attivazione (che si effettua sparandogli contro) risulta quindi indispensabile ai fini del gioco, esattamente come trovare le semplici uscite dal livello in cui ci si trova.

Va detto che, benché vi sia un numero minimo di nodi da attivare per aprire la prima via di accesso al livello successivo, può essere vantaggioso continuare ancora un po' ad esplorare i dintorni della zona, sia per accaparrarsi eventuali ulteriori tesori che per tentare di individuare e distruggere qualcun altro degli importanti interruttori e poter così cominciare, sfruttando la nuova uscita dispo-

nibile, da una zona più vantaggiosa nel livello successivo.

Il tragico che ci porta ai nodi e successivamente all'uscita non è mai uno solo: esistono diversi percorsi alternativi, anche se spesso ci sono dei passaggi obbligati comuni a tutte le vie percorribili. In questo contesto si inserisce la presenza delle chiavi argentee, che aprono passaggi utili e talora indispensabili per il completamento di un livello. Per la verità abbastanza frequentemente si trovano anche delle chiavi dorate, non strettamente necessarie, ma sicuramente molto vantaggiose, dato che rivelano accessi a zone dappri-

celate ai nostri occhi dallo scenario e facilmente ricche di bonus e power-up di vario genere.

Altri passaggi segreti sono nascosti dalla grafica dei fondali, motivo per cui non fa mai male cercare di infilarsi tra gli alberi o tra le grate o ancora sparare all'impazzita sperando di individuare una porta nascosta. Erich Matthews - il game designer - sottolinea che comunque ci sono sempre degli elementi grafici (come ad esempio la mancanza di ombre in caso di muri fittizi) che ne segnalano la presenza, ma terno siano in pochi ad avere un occhio tanto attento e vigile quando il problema è quello di liberarsi di tonne di nemici



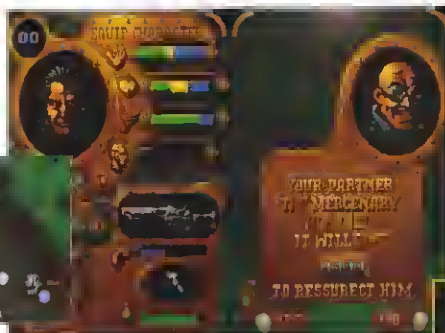
Uno dei maggiori meriti dei Bitmap Brothers è sicuramente quello di essere riusciti ad unire nel loro nuovo gioco elementi di generi differenti: c'è veramente un po' di tutto in The Chaos Engine, a ciò richiederebbe diversi confronti con altri prodotti. Abbiamo comunque scelto, tra i tanti, Gods, per le avventure dinamiche, e Wer Zone per gli speratutto in stile Commando. Bene, il nuovo gioco della Renegade è sicuramente superiore ad entrambi per svariati motivi, primo tra tutti una realizzazione tecnica di manuale con una cura davvero pregevole per i dettagli. Gli elementi avventurieri (trabocchetti e cose del genere) di The Chaos Engine sono forse più semplici di quelli di Gods me, in compenso, c'è un'azione ed una velocità realmente entusiasmante. Quanto a Wer Zone, beh, il prodotto della Core viene edidritura surclassato su tutti i fronti dalla netta superiorità di questo eccellente frutto dell'esperienza del Bitmap Brothers; programmatori e designer che si sono decisamente superati in questa realizzazione. E Gods, infatti, a lungo K-Parametro de loro firmato, cede il passo - e la corona - alle nette superiorità di The Chaos Engine.



(Sopra) Questi mostriciattoli da quattro zelle sembrano proprio comodi di portarsi dietro: se non ci resta che dimostrarli il contrario!!!

(In alto a destra) Beccati questo, fottuto che non sei altro! Ehm... scusate, mi sono lasciato trasportare dall'ardore di The Chaos Engine!

(A lato) Ecco la scheda del nostro personaggio.

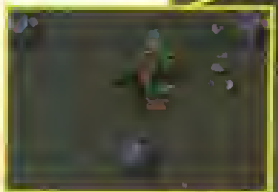


The

CHAOS ENGINE

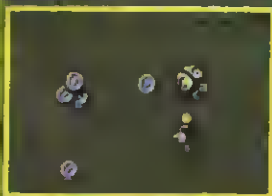


Una chiave dorata: prendendola si possono esplorare zone segrete del livello particolarmente ricche di tesori e monete varie. Le chiavi argentate, invece, sono fondamentali per giungere alla conclusione del livello, poiché "aprono" la via verso l'uscita.



Questo mostro non è un avversario particolarmente ostico, ma procedendo nel corso dell'avventura se ne trovano alcuni veramente tosti. Un ottimo metodo per sbarazzarsene con facilità è quello di rifugiarsi dietro ad un angolo riparato ed aprire il fuoco non appena il nemico si fa sotto.

Wow, quante monete! La ricerca di denaro e tesori vari rappresenta una componente fondamentale di *The Chaos Engine*, visto che vi permette di incrementare l'equipaggiamento e le qualità del vostro personaggio, una volta giunti alla fine del secondo e del quarto livello di ogni mondo, da dove si può accedere al fornitissimo negozio.



Fin dai tempi di *Gods*, i Bit-map Brothers ci propongono giochi risolvibili in modi diversi, oltre ad essere dannatamente divertenti. *The Chaos Engine* ripropone questi filoni con l'aggiunta di nuovi elementi. Ecco qua la mappa del quarto livello del primo mondo: dovrebbe consentirvi di cominciare a giocare senza troppi problemi. In caso contrario, aspettate la soluzione in uno dei prossimi numeri di K.



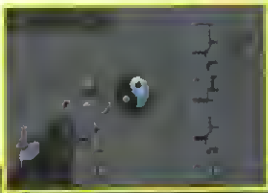
La stellina è un power up di grande utilità: in pratica fornisce ad entrambi i personaggi del team il massimo armamento disponibile, anche se soltanto per pochi secondi. Corrisponde all'incirca al Super Nashwan di *Xenon II Megablast*.

Questo nodo ha anche la funzione di teletrasportatore: dopo averlo attivato vi ritroverete in un'altra zona del livello.





Questo nodo sarebbe veramente difficile da raggiungere. Per fortuna, per attivarlo è sufficiente sparargli contro, anche con la semplice arma standard in dotazione dall'inizio.



Il simbolo dello yin e yang rappresenta il punto da cui si riparte nella malaugurata ipotesi che entrambi i personaggi perdano la vita. Infatti se un solo giocatore esaurisce la propria energia non ricomincia subito la partita, ma riantra in gioco solo quando il compagno raggiunge il simbolo successivo. Semplice, no?



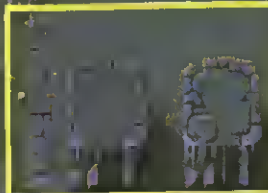
Gli ultimi due nodi di questo livello: un ultimo sforzo e vi lascerete alle spalle il primo mondo di *The Chaos Engine*.



Raccogliere determinati oggetti non sempre dà esito positivo: spesso è volentieri, infatti, un'azione di questo tipo determina effetti collaterali poco piacevoli, quale, per esempio, l'apparizione di nemici.

Mai avere paura di verificare di persona la consistenza dei fondali: sparare alla rinfusa spesso dà risultati inaspettati, tipo l'apparizione di un passaggio nascosto o cose del genere.

Lo scenario è di solito assolutamente innocuo, ma ci sono delle eccezioni: provate un po' a sperimentare l'effetto del getto di vapore di alcuni macchinari presenti nel secondo livello e poi ne riparliamo!!!



E qui donde si passa? Facile, basta sparare come dai dannati al blocco di sinistra per eliminare l'ostacolo che ci preclude l'accesso alla zona conclusiva del livello. Più in generale, conviene sempre tentare di aprirsi un varco nello scenario con l'ausilio delle armi: se la cosa non funziona non è un dramma, a comunque non avete proprio niente da rimetterci!

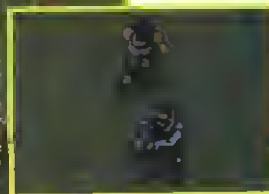


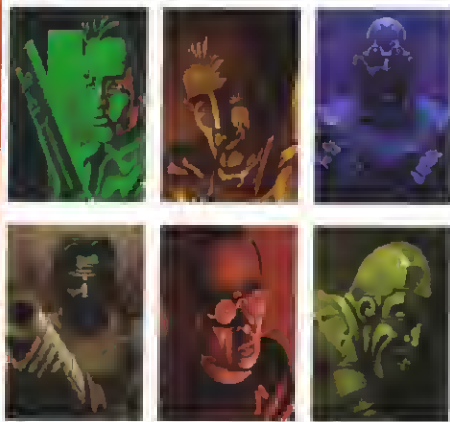
Questo power up incrementa la potenza di fuoco del vostro armamento di serie. Non c'è bisogno di essere dei geni per capire che raccoglierlo è di vitale importanza ai fini del gioco.



Questi marchingegni alieni ci sparano in continuazione. L'unico modo per liberarsene è quello di ricambiare la cortesia, sbarazzandosene con una sana bomba a mano. Infatti la nostra arma "normale" spara soltanto ad altezza uomo e non ci consente perciò di indirizzarla verso l'alto o verso il basso il nostro fuoco.

Qui inizia il quarto livello dal primo mondo: ci sono due punti di partenza diversi a seconda dall'uscita che avete utilizzato per lasciare il livello precedente. Infatti, assiste quasi sempre più di una porta per proseguire nel gioco. I più curiosi ed "esplorativi" di voi se ne renderanno conto molto presto.





Ecco che i protagonisti di *The Chaos Engine*: ognuno di questi personaggi ha caratteristiche proprie: abilità, energia, velocità di movimento, l'intelligenza, invece, ha lo stesso valore iniziale per ciascuno di essi. Si sa che però che quest'ultima qualità varia soltanto se si gioca da soli, ed è quindi il computer ad occuparsi della gestione del nostro compagno di avventura. Anche il tipo di armamento aerea da personaggio a personaggio: il mercenario, per esempio, ha a sua disposizione un'anziana da far pensare ad un'istruttore della marina. Certo che il povero il capo qui a lato sembra dotato di un'instabilità ammirevole, a cui va aggiunta una cattiveria senza uguali tra i suoi colleghi. E' importante sottolineare ancora una volta che è possibile incrementare le qualità del personaggio ad il suo massimo, spendendo tutto ciò che si è riusciti ad strappare nel corso del gioco, nei "negozzi" che trovate alla fine del secondo e del quarto livello di ogni mondo.

non esattamente concilianti nei nostri confronti. Questione di punti di vista... e di diottrie, soprattutto!

Comunque non c'è troppo da preoccuparsi perché il negozio, come già accennato, è sempre lì che vi aspetta, se solo ce la fate a raggiungerlo. Questa sezione di *The Chaos Engine* è assolutamente fondamentale per poter procedere negli stadi più avanzati del gioco, quando orde assatanate di mostri sembrano proprio non darci tregua. Il fatto è che per comprare occorrono almeno un po' di quegli strani elementi chiamati soldi, assieme da cui nasce spontaneo il quesito: ma io dove li prendo? Ma dai nemici che fate fuori, naturalmente! Ogni nemico, infatti, nasconde una moneta d'oro o d'argento o, in casi eccezionali, un tesoro, a cui corrisponde un quantitativo di denaro.

I Bitmap Brothers hanno tirato fuori dal cilindro un programma senza dubbio al di sopra della concorrenza, per giocabilità e realizzazione tecnica

Alla fine di ogni livello, poi, viene presentato un resoconto della vostra performance distruttiva: c'è la percentuale di completamento (si può aver raggiunto l'uscita ma aver magari trascurato qualche avversario o abbandonato al suo destino inestimabili fortune) globale del team (o, per usare un termine caro agli amanti dei GdR, del party) e quelle relative a ciascuno dei due personaggi. Queste ultime due sono particolarmente importanti, perché, se i giocatori (umani, evidentemente) sono due, determinano la spartizione del malloppo: chi ha fatto più punti incassa di più ed avrà più dindi da spendere nel negozio.

Non è difficile comprendere che questo aspetto della struttura del gioco è assolutamente fondamentale, nonché assolutamente innovativo: non basta raccogliere il denaro e lasciare il "blastamento" al compagno, appropriandosi del frutto

del suo lavoro, ma occorre impegnarsi al massimo in ogni istante, pena un equipaggiamento scadente nel livello successivo.

Nel negozio - a patto che se ne abbiano le possibilità economiche, ovviamente - si possono acquistare vite extra, sia per sé che per il compagno (in caso egli sia definitivamente deceduto e non abbia denaro sufficiente per comprarsene una da solo), nuovi tipi di armi speciali o aumentare il numero di quelle selezionate (ricordate che nell'affrontare un livello è consentito fare ricorso, ad un solo tipo di esse). Inoltre si può incrementare ogni aspetto degli attributi del proprio personaggio: l'abilità generale, l'energia, la velocità del personaggio, la potenza di fuoco, l'intelligenza del compagno gestito dalla CPU.

A proposito di quest'ultima va detto che se nelle fasi iniziali questa è davvero scarsa, tanto da far apparire il personaggio controllato dal computer come un vero e proprio sprovveduto, procedendo nel corso dell'avventura, se si ha la voglia di investire capitali (quando si gioca da soli siamo noi stessi a decidere la ripartizione del bottino tra i due personaggi) in intelligenza artificiale del nostro collega, egli si può ben presto rivetare un ahile e nullissimo alleato. Peccato che da principio proprio non lo sia: anzi, alle volte, personalmente, mi dava quasi fastidio averlo di mezzo e dovermi, in un certo senso, curare di lui, dato che mi seguivano in pratica pedissequamente. Fin qui la descrizione di *The Chaos Engine*: ora proprio non ci resta altro da fare che tessere le lodi, vista l'ottima impressione che ha fatto non solo al sottoscritto, ma anche a tutti quelli che l'hanno provato qui in redazione. Sebbene io sia piuttosto restio a bilanciarmi troppo nel giudicare un prodotto, anche se di buona qualità, non si può proprio fare a meno di constatare ed ammettere che i Bitmap Brothers hanno tirato fuori dal cilindro un programma senza dubbio al di sopra della concorrenza per giocabilità e realizzazione tecnica.

La grafica, innanzitutto, è di ottima fattura. Grande cura è stata posta nella realizzazione di mille particolari, oltre che nella creazione di tantissimi mostri diversi. Ce ne sono almeno sette o otto per ogni scenario, ciascuno con le proprie caratteristiche (agilità, velocità, potenza di fuoco, ecc.) e le proprie meravigliose animazioni. Per esempio mi hanno molto colpito le mani giganti, poste all'interno della villa: le si vedono camminare sulle dita esattamente come se fossero dei ragni, con la stessa velocità e la stessa silenziosa eleganza.

Il sonoro, poi, è davvero fantastico. Ci sono tantissimi temi musicali che si avvicendano col passare dei livelli, e sono tutti davvero ottimi. Alla Renegade hanno poi studiato un sistema che non solo ricorda il sistema Imuse della LucasArts, ma probabilmente lo migliora anche: in particolari situazioni il tema musicale non cambia di colpo né viene semplicemente sottolineato con un aumento dell'intensità, ma il nuovo motif

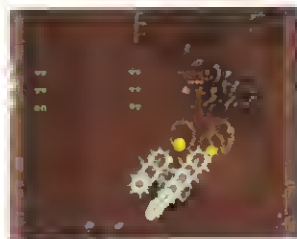
(A lato) Abbiamo completato il livello 1, e questo piacere la ed ultima schermata ci mostra i risultati della nostra performance di blastamento. Occorre pensare il giocatore, il tesoro completo da ognuno dei due componenti del party, perché sono esse a determinare la spartizione del bottino.

(Sotto) La mamma non vi ha ingannato: non sta senza droni buoni e destri a manovr!





Non sarebbe facile raggiungere quel nodo! Per fortuna è sufficiente sparargli.



Cio che rende The Chaos Engine così avvincente è sicuramente la sua grande giocabilità e l'azione frenetica che si presenta in ogni istante di gioco. Nella immagine di questa pagina potete inoltre osservare la sala con cui i fondali ed i mostri che popolano la villa di Baron Furioso sono stati realizzati tenendo un gran lavoro del Bitmap



vo viene mixato all'altro in modo che non si senta nessun tipo di stacco tra i due.

Ma è sicuramente la giocabilità il pezzo forte di The Chaos Engine. I Bitmap Brothers hanno riposto grande attenzione nella pianificazione dei livelli di gioco: il primo è davvero corto, mentre l'ottavo, ad esempio, è spaventosamente vasto, oltre che estremamente ricco di creature ostili e soprattutto cattive, moooolto cattive! In questo modo il loro nuovo

prodotto è facile ed abbastanza intuitivo all'inizio, ma dà parecchio filo da torcere quando ci si avvicina alla macchina del caos. In ogni caso la presenza di password evita la noia di dover ripetere fino alla nausea i livelli già completati, anche se talvolta ciò può essere consigliabile per poterne sfruttare appieno tutte le ricchezze ed affrontare le parti più ostiche con il migliore equipaggiamento possibile.

Non mi ritengo un appassionato di avventure dinamiche, anche se avevo a suo tempo apprezzato l'ottimo Gods, fino ad oggi K-Parametro. Tuttavia devo riconoscere che i ragazzi della Renegade



Sviluppare The Bitmap Brothers

- Spesso esaltante
- Ottima grafica, sia per i fondali sia per i mostri, disegnati con grande dovizia di particolari
- Giocabilità ben sopra la media
- L'intelligenza artificiale dei personaggi gestita dalla CPU è il grande efficace, molti fasti di gioco più intuitiva
- Il personaggio controllato dal computer è attento di ogni partita e realmente stupido a dichiarazione una palla ai piedi
- Il metodo di controllo dell'arma speciale poteva essere studiato meglio

Versione Amiga

Gran lavoro, ragazzi. La grafica è eccellente e l'attribuzione del K-Sonoro le dice lunghe sulle qualità dell'audio. La giocabilità è assolutamente fantastica sia quando si è da soli che in compagnia, ed è doppiamente supportata da uno scrolling fluido e veloce.

Versione Atari ST

The Chaos Engine girerà presto anche sulle macchine di casa Atari con soli 512 K. Questa versione sarà molto simile a quella Amiga, ma probabilmente potrà contare su un suono di qualità leggermente inferiore.

Versione PC

Il osso prodotto dalla Renegade, che girerà sugli Amiga (eccetto il 1200, che dovrebbe avvertirsi di più alla versione PC) con 25 frame per secondo, ne dovrebbe invece avere il doppio se PC.

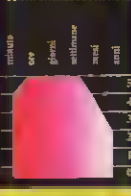
K VOTO

937 AMIGA

2345678910

Un gioco entusiasmante, non c'è che dire! La grafica è precisa ed accurata. Lo scrolling fluido e veloce non presenta problemi. Il suono è addirittura superiore a quello di altri giochi. La giocabilità si effettua su livelli non comuni. Bisogna aggiungere questi elementi non per fare propaganda ma per far sapere a parte gli addetti. The Chaos Engine è davvero un gran gioco: è facile ottenere a parità di impegno un risultato più del doppio, per non parlare poi del suono e del quarto. Giocare in due è sicuramente il divertimento. In 1 due partecipanti si trovano presto uno un rispetto di collaborazione ma anche di rivalità: si cerca sempre di fare più punti del compagno per sconfiggerlo con maggiore percentuale di completamento del livello e, conseguentemente, più denaro da investire in energia, abilità ed armi sempre più valide. I tralicci, i mostri ed i mostri sono una certa atmosfera quasi da Gollum, che contribuisce a coinvolgere completamente il giocatore, gli impedisce e rende molto più facile. Veramente bello!

CURVA INTERESSE PREVISTO



hanno tra le mani un prodotto veramente fantastico, che non posso proprio fare a meno di consigliare a chiunque abbia un briciolo di forza di volontà, fondamentale per riuscire a staccarsi dal monitor a cui vi terrà probabilmente incollati per un bel pezzo questo strepitoso The Chaos Engine.

Simone Bechini

41

GIUGNO 1992

MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL

Vettori poligoni pieni, poligoni ombreggiati e ora Voxelspace e le tecniche miste con bit-map. Il mondo della simulazione è di fronte ad un'importante svolta e *Maximum Overkill* è un tassello fondamentale nel mosaico delle nuove tendenze.

Il primo simulatore di volo che ebbi l'occasione di vedere fu l'epico *Flight Simulation* della Psion per lo Spectrum 48K. Altri e migliori seguirono, ma il primo non si scorda mai: pensare che, su una macchina effettivamente rivoluzionaria per i primi anni '80 ma pur sempre appartenente alla classe home, potesse girare addirittura un programma simile a

quello che veniva utilizzato per l'addestramento dei piloti, era a dir poco esaltante. Poi arrivò la Sublogic che con il primo *Flight Simulator* per Apple II, oggi giunto alla release 4 grazie a Microsoft ed in procinto di essere ulteriormente aggiornato, segnò una svolta nel campo della fedeltà simulativa riproducendo quasi perfettamente la strumentazione e i comandi

di un piccolo Piper.

La storia del volo sui monitor è stata scritta da pochi titoli, che si sono distinti dalla massa del software per significative innovazioni, vuoi per gli aspetti squisitamente tecnici, vuoi per il realismo e la fedeltà esasperata, vuoi per un'associazione di questi due fattori. *Maximum Overkill* entra con veemenza in questa élite, stabilendo degli standard grafici con cui sicuramente dovremo fare i conti per molto tempo. Mai elicottero (o aereo) simulato volò su paesaggi così realistici e con tale fluidità di movimento.

Nell'ambito della tecnica poligonale pura, il problema che si presenta al programmatore, desideroso di accrescere il livello di dettaglio del mondo riprodotto, è l'incremento esponenziale nei calcoli necessari alla definizione di un frame. Vediamo il perché.

Gli oggetti tridimensionali sono definiti tramite un reticolo di punti disposti nello spazio collegati tra loro tramite triangoli. Supponiamo che l'oggetto in questione sia una montagna, generalmente rappresentata con una piramide a base quadrata. I triangoli necessari per costruire una piramide sono effettivamente quattro, uno per ogni faccia escludendo la



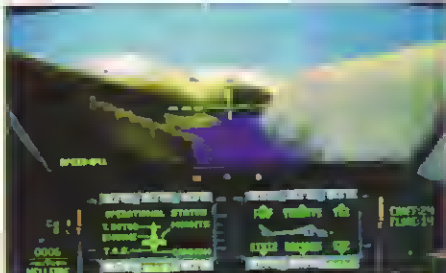
I monitor presenti sul nostro cruscotto sono indipendenti e possono visualizzare informazioni differenti nello stesso istante.



Per breccia quel laghetto raccogliam i rottami dei nostri nemici e sbattuti, attenti e non andate a raggiungerli.



Eccoci pronti per l'azione, imbragati sul nostro seggiolino, con i mirini di laser di fronte agli occhi che ci illuminano il cammino. (Non dimenticate di indossare il casco e il cinture di sicurezza)



La parte più spettacolare del gioco è quella in cui ci si getta in canyon struttissimi, inseguendo i loro nemici a tutta velocità. Attenti e non toccate le pareti (e le pale dell'elicottero)

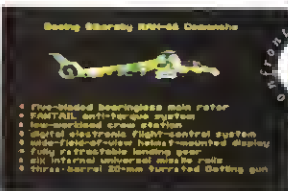
PROVE SU SCHERMO



Il sistema Voxelface consente di riprodurre alerenti del paesaggio di ogni genere, persino monumenti risalenti a diversi secoli fa. Qui vediamo una piramide a gradoni, chissà dove è ambientato il gioco?



La visione notturna è stupenda e realistica, si simula l'effetto ottico che si ha quando si utilizzano dei sensori a infrarossi. Non si avrà mai visto niente di simile in un simulatore.



La specifica tecnica del vostro elicottero sono impressionanti, soprattutto è un prototipo ne? Se lo vedessero i fratelli Strigali...



Ricordate *Thunder Hawk*, il simulatore di elicottero da assalto della Core Design? Migliore dal punto di vista tattico e per la complessità delle missioni, come era prevedibile è assolutamente surclassato da *MO* per quanto riguarda l'aspetto grafico. Non dobbiamo però fare l'errore di considerare *Comanche* (come è ormai conosciuto tra il pubblico) il *Wing Commander II* dei simulatori di volo: la giocabilità è decisamente superiore ed i nemici sono decisamente più "furbi" rispetto al Kilarthi del best seller della Origin.



I designer del gioco sono stati molto abili nel creare dei paesaggi che consentissero ai piloti in erba di volare compiendo acrobazie la metà a dei profondissimi canyon.

high-end.

La Novologic decide quindi di inventare l'acqua calda. Voxelspace, la rivoluzionaria routine di calcolo che consente al nostro elicottero Sikorsky RAH-66 Comanche di volare in uno straordinario teatro di battaglia, è in realtà conosciuta da tempo in campo medico per le applicazioni nel settore delle analisi. Le superfici non vengono gestite vettorialmente e con lo stesso tempo macchina è possibile ottenere dettagli fino a 500 volte più particolareggiati che con i poligoni. Su di un computer al top della gamma si possono ottenere fino a 1.000.000 di operazioni al secondo ed addirittura 48.000 variazioni per ogni frame sulla struttura tridimensionale. Purtroppo il manuale non spiega i particolari della tecnica utilizzata, limitandosi a citare le specifiche riguardanti le prestazioni: non mancheremo di indagare, sperando di poter pubblicare al più presto i segreti di questo algoritmo, magari confrontandolo con quello che gestisce i bitmap dell'attentissimo *Strike Com-*

mander.

Parlando del gioco in sé, *Maximum Overkill* si inserisce nella categoria dei simulatori meno impegnati, quasi a livello arcade. I seguaci di *Falcon 3.0* resteranno delusi, ma la Novologic ha preferito puntare sul coinvolgimento, anche in virtù di una semplice logica di mercato: i simulomani sono numericamente una minoranza rispetto agli smanettoni e gli investimenti in termini di ricerca sono piuttosto pesanti da ammortizzare.

La struttura è del tipo a missioni con difficoltà progressiva. Un primo gruppo di queste vi consente di familiarizzare con i comandi e di migliorare la vostra padronanza del velivolo, fattore fondamentale per le scorribande a tutta velocità nei canyon, con le pareti rocciose che sfilano a pochi metri dalle pale dell'elicottero.

Il dispositivo di controllo ideale è un joystick con capacità di gestione del "gas"; in questo caso il coinvolgimento è realmente ai massimi

Con lo stesso tempo macchina è possibile ottenere dettagli fino a 500 volte più particolareggiati che con i poligoni.

livelli e il pilota si trova immediatamente a proprio agio, compiendo con estrema facilità manovre anche molto spettacola-

ri. Nel caso fosse, come probabile, in possesso di un normale joystick, potreste riscontrare alcuni problemi con la taratura del dispositivo, con modelli particolari. È peraltro possibile interagire direttamente con la tastiera, mantenendo un discreto controllo del mezzo, anche se in questo caso si perde un po' in manegge-

base che non viene visualizzata facendo parte del terreno. Se volessimo dare alla montagna un'aspetto di realismo, una certa rotondità, i triangoli necessari passerebbero da quattro a qualche centinaio. Impossibile a questo punto mantenere la fluidità.

I simulatori militari più moderni utilizzano supercomputer per gestire paesaggi calcolati con tecniche frattali, che si avvalgono delle proprietà matematiche di particolari insiemi di numeri per definire panorami tridimensionali che non perdono di definizione anche avvicinando il punto di vista dell'osservatore. A parità di calcoli richiesti, la qualità della grafica è infinitamente superiore, ma stiamo comunque parlando di prestazioni ben al di sopra delle possibilità di un utente hobbista, anche se in possesso di una macchina

MAXIMUM "COMANCHE" OVERKILL

44 GENNAIO 1993



Autunno del gioco selezionato l'opinione di training, vi diverte a un mondo e avventurarsi a vostra piacere e forza pratica nell'utilizzare il mezzo a vostra disposizione.

volezza, almeno per i primi momenti.

Le missioni sono divise in gruppi che devono essere completati sequenzialmente. Una volta scelta quella che decidiamo di affrontare ci ritroveremo direttamente all'interno dell'abitacolo. Quella all'interno del cockpit è la vista principale ed effettivamente è anche quella più congeniale all'azione. Lo schermo è

*I mezzi del nemico agiscono
con una certa intelligenza,
serveudosi talvolta di ostacoli
naturali come riparo*

damental' ed i mirini, come in ogni simulatore che si rispetti. Al di sotto possiamo trovare la strumentazione, molto semplificata, dove la maggior parte delle informazioni è raccolta in una coppia di monitor multifunzione, che ci consentono in un certo senso di personalizzare l'abitacolo. Vi consiglio caldamente di selezionare la cartina in prospettiva satellitare, con vista dello zenith della nostra locazione, magari affiancandola con la vista dell'elicottero dall'esterno.

I rilievi sono definiti perfettamente e la velocità dell'aggiornamento non diminuisce anche quando sullo schermo principale il paesaggio è completamente in movimento. Più discutibile la vista dall'esterno che, probabilmente per motivi tecnici, si limita a farci vedere una visuale posteriore del nostro elicottero, senza portare a pieno schermo la visualizzazione del paesaggio come nei simulatori poligonali tradizionali. La scritta "Maximum Overkill" co-

pre la porzione di
quadro che, altrimenti, sarebbe rimasta
buia.

La giocabilità è piuttosto buona, e presto i nemici riusciranno a sopraffarvi solo per la superiorità numerica. Piuttosto impegnative le missioni avanzate, quando l'abilità non è più sufficiente ma si rendono necessarie malizie tattiche, diversivi e una buona gestione

nelle risorse, come carburante e munizioni che si esauriscono facilmente. I mezzi del nemico agiscono con una certa intelligenza, servendosi talvolta di ostacoli naturali come riparo; spesso installazioni apparentemente incustodite sono in realtà protette da arsenali strategicamente posizionati. Non resta che fare tesoro degli insegnamenti e adottare tattiche analoghe; con l'esperienza non vi sarà difficile nascondervi negli anfratti o ritirarvi temporaneamente, magari portando con

voi qualche elicottero avversario da abbattere con calma.

La longevità è discreta e l'impegno è garantito. Con ogni probabilità al completamento delle missioni vi sarete stancati del gioco e non sentirete il bisogno di dischi con missioni aggiuntive o altre espansioni, peraltro previste.

Il programma è facilmente configurabile, consentendo di trovare un livello di dettaglio consono alla potenza del vostro sistema, nonostante sia da escludere in partenza tutto ciò che sta al di sotto del 386. Le



Genere Simulatore di volo
Casa US Gold
Sviluppatore Novalogic



- Grande In-sarribile
- Grande In-distanza de-comandi
- Grande c...



- Richieste hardware secondo per il massimo grado di dettaglio

Version: PC

Il PC viene sfruttato al suo limite, al massimo livello di dettaglio in un lussu che la maggior parte dei giocatori non si può permettere. Sul mio 486 50MHz si possono vedere tutti i frame, ma già su un processore ciccato a 33 MHz si può notare una leggera scottatura. Pensiamo alla globale gestione a buon livello anche su macchine più lente. Escose le richieste al sistema che deve avere almeno 4 Mb di RAM a 12 Mhz librai sul disco fisso, i programmi sono di facile gestione con i normali gestori di memoria richiedendo un dischetto di boot. Se ne gli effetti sono bar. Supportate l'intera gamma di joystick a padali. Drive Thrustmaster, ma anche per gli appassionati.

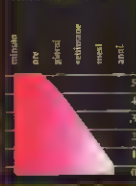
K VOTO

KWOT



efficiente» e quanto di più
specificare possibile, vedete
sotto PC. Le sequenziali di cre-
stimento alle misure i carichi, evi-
tuando gli antenati naturali, visto
alcuna scena del film *Am-
plify Me*. Purtroppo non
raro in molti e poter poter
una misura di quanto
non fidarsi di quanto
veloci per essere visivamente
al massimo dettaglio. Il sistema
generale resta comunque un
vero, tanto che forse le fasi più
diversibili del gioco saranno
quelle del training, dove ci
sarà ancora placeholder in un
vero e proprio e acrobatico. S
caramente non verrà apprezzato
dal mondo della simulazione
me (non è la parte in reg
la per diventare un call game
e avere un'alta velocità di
controllo.

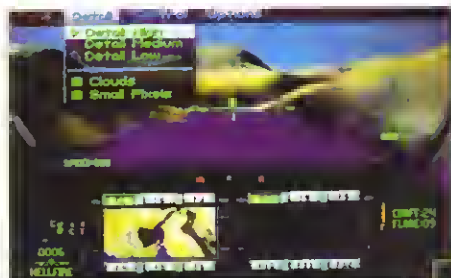
CURVA INTERESSE PREVISTO



schede sonore sono pienamente supportate ed è possibile anche gestire separatamente effetti sonori e sintesi vocale.

Le procedure di installazione sono efficacemente spiegate nell'esauriente manuale che, pur non essendo ai livelli di quelli Microprose, comprende anche un'ottima sezione di troubleshooting.

Alessandro Cattelan



Selezionare un livello di dettaglio diverso da quello massimo si può rivelare indispensabile nel caso di difficoltà tecniche non troppo veloci. Da piccolo spazio da usare per una grafica lentistica.

BC KID

Ritorna la Hudson Soft con la sua serie di giochi convertiti direttamente dal PC-Engine. Dopo il divertentissimo *Dynablasters* ecco, infatti, proporre il suo cavallo di battaglia: *PC Kid*



Qui a lato possiamo «vedere» la scena che conclude il primo livello del gioco. Il fascino dall'occhio del dinosauro appena maciolato a chi «manti» elegantemente a più essere ritrovato in molti manga giapponesi.

(sotto) il vulcanico personaggio, protagonista del gioco, prende a «maciolarlo» il guerriero della fine del secondo livello, che si contraddistingue per la sua arte particolarmente abile.

Chi non conosce il popolare personaggio dei fumetti BC protagonista, insieme alla sua sgangheratissima ruota e al mitico Grog, di spassosissime avventure ambientate all'età della pietra? Beh, sappiate che non ha nulla a che fare con il gioco di cui stiamo per parlare, tranne che per il periodo in cui è ambientato.

Originariamente era intitolato *PC Kid*, ovvero ragazzo del PC, e non intendo gli MS-DOS compatibili ma la famosa console nipponica PC-Engine. Siccome, secondo la Hudson, è insensato chiamare un gioco per computer con il nome di una console, ecco il nome trasformarsi magicamente da quello che era in *BC Kid*.

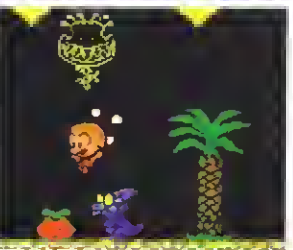
Il protagonista è uno scanzonatissimo ragazzo delle caverne (di quelli vestiti con pelliccia di giaguaro) che, come Mario per la Nintendo e Sonic per la Sega, è diven-

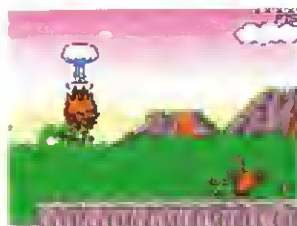
tato un po' il simbolo della Hudson Soft. Naturalmente il tipo di gioco è anch'esso un platform, in questo caso uno dei migliori mai visti su qualsiasi console o computer.

Non appena si inizia a giocare si ha l'impressione di trovarsi effettivamente davanti al vecchio *PC Kid* del PC-Engine: il protagonista che si muove veloce per lo schermo, i nemici che cercano di fargli la pelle, il tutto in una grafica coloratissima. Anche le caratteristiche sono quelle tipiche di un platform game di tutto rispetto. Sono stati inseriti i soliti nemici di fine livello, bonus di ogni tipo e chi più ne ha più ne metta.

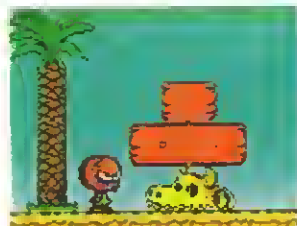
BC Kid è in grado di compiere moltissime mosse o azioni. Può saltare, correre, arrampicarsi con i denti, rimbalzare sulle pareti e addirittura di volare semplicemente «piroettando» quando è in aria.

Questa caratteristica è particolarmente uti-





Dopo aver mangiato qualcosa di particolarmente piccante, il buon BC Kid si arrabbia più che mai e se la prende con i suoi nemici.



La grafica del gioco può apparire stilizzata ma è proprio questo stile che fa impazzire i possessori di console di mezzo mondo.

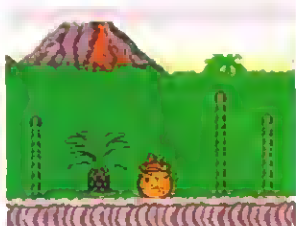
le quando si tratta di superare un lungo tratto nel vuoto.

Ogni volta che BC Kid viene a contatto con un nemico perde una parte della sua energia (rappresentata da tre cuori sulla sinistra dello schermo) che potrà poi essere recuperata grazie ai bonus disseminati un po' ovunque nel gioco. Da parte sua il nostro eroe ha come arma di difesa il suo formidabile capoccione che usa per difendersi di qualunque cosa intralci il suo cammino.

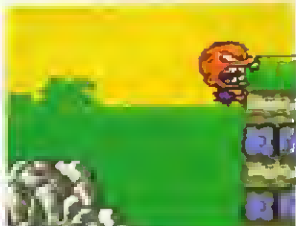
Il gioco è caratterizzato da moltissimi elementi umoristici. Per esempio: quando BC Kid batte la testa per terra fa una buffissima smorfia di dolore; oppure i nemici con il guccio in testa e gli pierodattili con gli occhiali da sole. I mostri di fine livello sono, poi, un vero spasso: non ho mai visto un dinosauro con uno sguardo così ebete come quello che c'è alla fine del primo livello!

Infine i livelli bonus: ce ne sono di diversi tipi: in alcuni bisogna semplicemente saltare più lontano possibile, in altri occorre saltare con precisione millimetrica sulle piattaforme cercando di raccogliere il più alto numero di "smile" possibile senza cadere di sotto, ecc.

BC Kid, tutto sommato, non si differenzia troppo per originalità dal panorama degli altri prodotti dello stesso genere, ma per quanto riguarda la qualità è decisamente al di sopra di quasi tutti i platform game usciti per adesso sull'Amiga, senza contare che si avvicina, più di molti altri, a titoli come Mario e Sonic, compresi i menu tipici



La capoccia è l'arma più micidiale nell'arsenale del piccolo protagonista. Occhio a non tirarne una sul terreno: fa male!!!



Memoria e intuito (infelicità arriverebbe a tanto, BC Kid riesce persino a aggrapparsi alla roccia con i suoi dentoni di bambola).

della categoria.

Sto parlando infatti della possibilità di selezionare la difficoltà (Easy, Normal e Hard), il numero delle vite, e di poter accedere a un Sound Test con il quale è possibile ascoltare tutti gli effetti e le colonne sonore. Inoltre i programmatori hanno sfruttato le qualità della macchina Commodore, utilizzandola per rendere il gioco ancora più colorato, veloce e quindi divertente.

Difficilmente potremo vedere altri giochi simili sull'Amiga, almeno fino a quando la Hudson non convertirà PC Kid II.

Fabio Massa



Di platform game in grado di reggere un confronto con BC Kid ce ne sono a bizzeffe, ma il primo che viene subito in mente è sicuramente **Premiere**.

Trovare un vincitore tra i due non è affatto facile.

Entrambi vantano di un'ottima programmazione, con scrolling veloce e grafica coloratissima.

Se però in **Premiere** il sonoro è una spagna al di sopra rispetto al titolo della Hudson, in quest'ultimo si rileva una maggiore giocabilità senza contare che l'umorismo inserito nel gioco è tale da coinvolgere il giocatore per settimane.



Genere: Piattaforme
Casa: Hudson Soft
Sviluppatore: Interno



• Grafica e suono curati sotto ogni punto di vista



• Strutture di gioco poco originali

• Scrolling veloce e fluido
• Moltissimi stamenti e mostri
• Ottima giocabilità

Versione Amiga

Non posso che fare i complimenti alla Hudson per il loro lavoro. Hanno trasformato quello che era già un bellissimo gioco in qualcosa di favoloso, che nella ha da invidiare ai titoli giochi trasformati per Mega Drive o SNES. Lo scroll è veloce, il sonoro e la grafica sono addirittura migliorati e i pochi casi di rallentamento che contraddistinguevano la precedente versione, in questa sono scomparsi del tutto. Considerando infine che il gioco risiede su soli due dischi e che i caricamenti sono ridotti al minimo, possiamo affermare con sicurezza che **BC Kid** è una delle migliori conversioni mai realizzate.

K VOTO

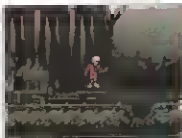
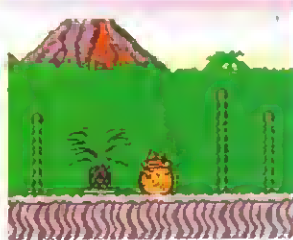
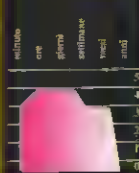
910 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

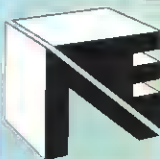


nella e divertimenti. Questa sono gli aggettivi più adeguati per descrivere BC Kid. Questo potrebbe essere sufficiente per spingere a comprare il gioco, ma ci sono altri motivi per cui non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire. La grafica ha subito un semplice miglioramento: la grafica della versione per i programmatori nella struttura di gioco dell'Amiga. Il sonoro è invece rimasto lo stesso, brava che per qualche effetto in più. Per quanto riguarda la giocabilità... beh, sappiamo solo che sotto questo punto di vista, BC Kid rappresenta un punto di riferimento non solo per i giocatori di console, ma anche per i possessori di console di mezzo mondo.

CURVA INTERESSE PREVISTO



**Aperto anche
il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00**



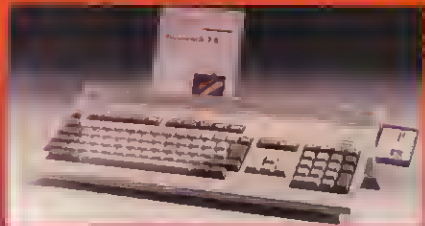
NEWEL® srl

**COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75**

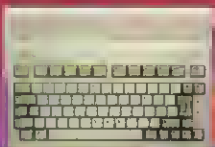
**TEL. VEGGIZIO (02) 39260741 (5 linee r.a.) FAX ZIENE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)**

**Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE**

NOVITÀ AMIGA 1200 PREZZO INECREDIBILE



**CPU: MICROPROCESSORE MOTOROLA 68020
COPROCESSORI: 3 CHIP DEDICATI PER GRAFICA SUONO E OMA
MEMORIA DI SISTEMA: ROM 1Mb - RAM 2Mb ESPAND. FINO A 10Mb
CARATTERIST. VIDEO: RISOLUZI. MAX 1280x512 A 256 COLORI O 256.000
COLORI DA UNA TAVOLOZZA DI 16.000.000 DI COLORI IN VARIE RISOLUZIONI
MEMORIA DI MASSA: UNITÀ A DISCHETTI DA 3 1/2 800 Kb
UNITÀ DISCO FISSO: OPZIONALE CLOCK: 14 MHz
PORTE: 2 PORTE PER MOUSE, JOYSTICK, PADDLE ECC. - PARALLELA CENTRONICS
- SERIALE RS232C PROGRAMMABILE FINO A 31250 BAUD -
PCMCIA - SLOT PER PROCESSORE ALTERNATIVO
SOFTWARE: AMIGA DOS 3.0 ITALIANO CON CAPACITÀ LETTURA/SCRITTURA DI
SCHI FORMATO DOS**



**LIRE
499.000
IVA COMPRESA**

**AMIGA 600
- IL NUOVO COMPUTER - 1 Mb RAM
- GARANZIA COMMODORE ITALIA
OMAGGIO "SUPERJOYSTICK"**

**CON HARD DISK
INT. DA 40 Mb
1 Mb RAM**

**LIRE
880.000
IVA COMPRESA**

**CON HARD DISK
INT. DA 40 Mb
2 Mb RAM**

**LIRE
980.000
IVA COMPRESA**

**SUPEROFFERTA
STESSA CONFIGURAZIONE
CON ESPANSIONE A
2 MB DI MEMORIA**

**LIRE
599.000
IVA COMPRESA**

ACCESSORI AMIGA 600

ESPANSIONE DI MEMORIA
Porta a 2Mb la memoria
dell'Amiga 600.

KICKSTART 1.3

Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 1.3 PER AMIGA 600

Nuova scheda per A600. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

KICKSTART 2.0 AUTOMATICO

Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

**LIRE
139.000
IVA COMPRESA**

**LIRE
79.000
IVA COMPRESA**

**LIRE
89.000
IVA COMPRESA**

**LIRE
269.000
IVA COMPRESA**

SPECIALE GENLOCK^K

PAL GENLOCK 3.0

Questo Genlock si adatta a tutti gli Amiga, semiprofessionale con fader per la regolazione, dissolvenza. Alimentazione diretta da Amiga, semplicissimo da usare, chiare istruzioni in italiano, indispensabile per la titolazione amatoriale di videocassette, film, ecc.

SUPER MAXIGEN

Nuovissimo genlock professionale, qualità Broadcast con S-VHS in uscita, regolazione livelli, 2 uscite out, per visualizzare il vostro lavoro mentre viene registrato. Possibilità di Super impose; banda passante a 6Mhz. 1 type 75 ohm. Alimentazione esterna 500 mA 12V (alimentatore fornito di serie); con serie effetti video, finalmente un genlock di altissima qualità ad un prezzo fantastico! Manualistica in italiano a corredo.

**LIRE
279.000
IVA COMPRESA**

**LIRE
990.000
IVA COMPRESA**

FANTASTICA NOVITÀ!!! DE LUXE PAINT 4.1

Nuovo programma grafico pittorico tutto
in italiano **con Mouse Omaggio**

**LIRE
169.000
IVA COMPRESA**

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

Tutti i marchi sono registrati e appartengono ai loro proprietari



BATMAN

IN EDICOLA!

*IL QUINDICINALE
PIU' ATTESO
DEGLI ANNI
90*

*NUOVO,
RICCO
PER GIOVANI
E NOSTALGICI*



F-15 STRIKE

La filosofia dei simulatori sta mutando, lo abbiamo visto con *Maximum Overkill* che però non è un simulatore vero e proprio. Tra le rose, purtroppo, è facile trovare qualche spina...

La tradizione di *F-15 Strike Eagle* ha inizio sulle due macchine da gioco più diffuse nella prima metà degli anni ottanta: C64 e Apple II. I sessantaquattresisti andavano particolarmente orgogliosi di questo simulatore che vedrà un seguito solo nel 1990, questa volta sul nuovo principe della scena videoludica: il PC MS-DOS. Stupefacente per gli standard di due anni fa (informaticamente quasi un secolo), resta notevole anche per i canoni attuali, grazie all'introduzione di espedienti grafici ripresi in seguito da molti altri software di questo tipo. Oggi nasce *Strike Eagle III*, in un panorama affollatissimo nelle stesse file Microprose; che cosa offre di nuovo questo simulatore?

Più che altro vuole proseguire una tradizione di innovazione tecnologica... Lo scenario è quello dello scacchiere del Golfo Persico (anche se sono disponibili altri due scenari ipotetici in Centro America e in Corea), con panorami prettamente marini e desertici, e situazioni tattiche di sabbiana memoria. Tutte le missioni saranno precedute da un

breve briefing, piuttosto informale, che ci informerà sulle operazioni. L'accuratezza della grafica emerge già da queste schermate: sapiente uso dei 256 colori ma soprattutto una funzione di pan (scroll nelle quattro direzioni) per visualizzare immagini che sono effettivamente di dimensioni superiori ai 320x200 pixel dello schermo. Al termine del

le operazioni a terra, tra cui l'armamento del velivolo, potremo passare alle missioni vere e proprie che molto spesso avranno inizio già in volo.

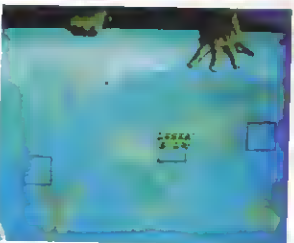
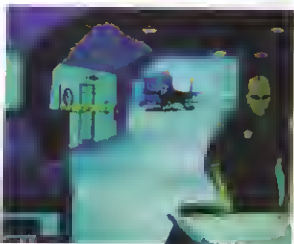
Il mondo che ci circonda è sorprendentemente realistico, le nuvole e il cielo sono la parte più riuscita, anche se non propriamente consona ai climi desertici; il mare un significativo passo avanti rispetto alle piatte distese azzurre a cui siamo abituati, come anche il terreno molto più movimentato. L'effetto, però, è efficace solo se osservato dalla distanza: a volo radente possiamo accorgerci che le perturbazioni sulle superfici altro non sono che poligoni disposti casualmente a formare un mosaico.

La scelta pilota-copilota è quella più innovativa e consente di provare una sensazione di cooperazione con il proprio autico assolutamente senza pari.

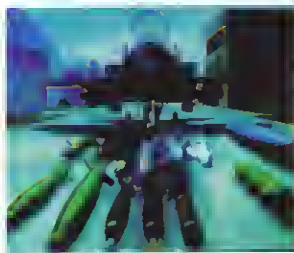
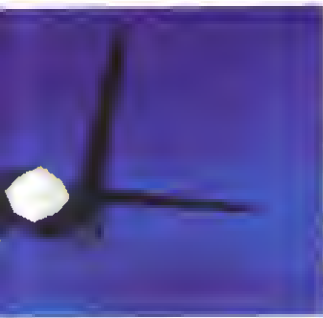
(Sinistra) La deflessione grafica può essere settata a seconda della macchina di cui disponiamo. Cando un'orchestra alle foto si vede sicuramente voglia di acquistare un 486 DX o 56 MHz, solo per poter giocare al massimo livello di dettaglio con una fluidità di animazione eccezionale.

(In Alto) Anche le scene intermedie sono dotate di un realismo grafico eccezionale.

(Destra) Il pannello degli strumenti si inserisce nel sistema Microprose di completezza e precisione. Notare però l'opulenza "full screen" per i suoi effetti.



EAGLE III



Su una macchina non troppo veloce una salita di quota può ridurre un'alternità. Forse la impostazione avrebbe dovuto essere curata maggiormente.

Il limite principale di questo sistema di rappresentazione è la grande quantità di calcoli necessari a definire un frame; la lentezza dell'aggiornamento del quadro è evidente su macchine medie, ma ancora avvertibile su computer di notevole potenza. Non ho avuto modo di provare F-15 su un 486DX2 66 ma sul DX50 (con VGA veloce local bus), una configurazione non certo di massa, si possono vedere circa tre frame video su quattro; decisamente meno fluido rispetto a Maximum Overkill che vanta ben altra resa.

Fortunatamente il menu per il settaggio della definizione dei dettagli è molto completo, consentendo regolazioni specifiche su ogni aspetto della simulazione: montagne, aerei, oggetti, terreno, esplosioni e cielo potranno essere più o meno realistici in rapporto alle nostre possibilità e alle nostre preferenze.

Sempre parlando di grafica sono da segnalare le viste alternative a quella frontale all'interno del cockpit. In particolare ho apprezzato il primo piano sulla strumentazione completa, una raffinatezza che potrebbe fare invidia agli aficionados del mitico Falcon 3.0.

L'opzione che forse più interesserà gli appassionati di simulatori di volo è quella che consente a due giocatori di disputare delle partite in coppia, collegando due computer tramite un cavo seriale oppure via modem. Una volta effettuato il collegamento, sarà possibile sfidare il proprio amico a un duello aereo, volare con lui come copilota o, infine, volare insieme su due caccia della stessa squadriglia. La scelta pilota-copilota è quella più innovativa e consente di provare una sensazione di cooperazione con il proprio amico assolutamente

senza pari.

Una menzione particolare merita il manuale, superiore perfino agli ottimi standard Microprose: più di duecento pagine ricche di consigli, strategie, caratteristiche tecniche di tutti i veicoli e velivoli che incontreremo in missione e dettagli di ogni tipo sulla guerra tecnologica degli anni '90.

Ancora una volta la Microprose si conferma su standard produttivi di altissima qua-

Strike Eagle III o Falcon 3.0? Ancora una volta ripetiamo che Falcon è una perla che solo i simulomani posso apprezzare nella sua intezza, grazie a doti di realismo non comuni che potrebbero altresì essere scambiate per farraginosità dei meccanismi dall'occhio profano. Strike Eagle è decisamente migliore per quanto riguarda la veste grafica e, in linea teorica, per la giocabilità, minata dalla sensazione "sintetica" nella gestione del velivolo. Molto si è fatto per incrementare la fedeltà simulativa, rischiando perciò di snaturare lo spirito di SE che puntava nelle precedenti versioni soprattutto sull'immediatezza dei comandi e sulle conseguente spettacolarità dei combattimenti.

Generatore Simulatore di volo
Casa Microprose
Sviluppatore interno

• Grafica eccellente
• Realismo migliorato in rispetto alle versioni 1 & II
• Opzione di gioco via modem
• Particolarmente impossibile vedere tutti i frame (in attesa del Pentium)
• Risposta ai comandi troppo immediata, scarso feeling con il caccia.

Versione PC

Nota: lo spazio occupato sul disco ma decisamente incredibile lo sfruttamento delle risorse del sistema. Direi meglio assurdo, del momento che su un 486DX 50 MHz non riusciamo a vedere tutti i frame al massimo livello di dettaglio. Peraltro è da notare che su un 386DX 25 MHz la giocabilità alla stessa definizione è ancora accettabile. Grafica e suono utilizzati su ottimi standard. Ottima la possibilità di giocare in link, finalmente supportata anche tramite modem.

K VOTO
889 PC
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

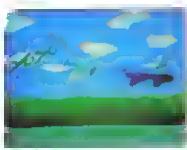
Secondo il mio metro di giudizio un simulatore di questo genere è veramente riuscito solo in cinque a dare il "police" la sensazione del volo, è difficile da spiegare ma che scopro da qualche tempo agli altri intervistati ha sicuramente capito, non si cura il feeling con Falcon, i comandi rispondono con tempo pesante, senza nemmeno un piccolo ritardo dovuto all'hardware. Invece si può ignorare anche quando si lo sciolgono i comandi e il video F-15 torna immediato, immediato come lui. Per il resto, grafica e suono sono ottimi, in particolare la grafica, probabilmente la migliore mai vista in un simulatore serio. Non apprezzo i comandi e le funzioni aggiunte che non influenzano negativamente sulla giocabilità ma non temeremo la borseggiata di 50 M.

CURVA INTERESSA PREVISTO

lità, l'unico dubbio che ci assale osservando F-15 III, è quello di ritrovarci fra breve a disquisire della correttezza professionale delle case di software che producono giochi "Pentium-only". Del resto in campo informatico non c'è mai tempo per riposare sugli allori...

Alessandro Cattelan

F-15 III è stato provato su un 485 offerto da Elettrodada di Milano



Front Page Sports FOOTBALL

Cembra che ormai il mercato sia completamente saturo. Per quanto riguarda i giochi di football americano, intendo. Come ho già avuto occasione di dire in recensioni precedenti, la domanda principale è: "Cosa ci proporrà di nuovo questo ennesimo titolo?"

Mi dispiace per coloro che si aspettavano che la risposta fosse collocata subito sotto l'occhietto. Se siete abituati a leggere semplicemente la prima parte dell'introduzione e poi correre a vedere il K-voto, questa volta vi conviene leggere tutto con attenzione, poiché il voto potrebbe sembrare decisamente ingannevole, se non lo si considera sotto determinati presupposti, e vi assicuro che i presupposti sono molti.

Non è certo il caso di mettersi a spiegare le regole del gioco, tanto chi già le conosce non ha certo bisogno di spiegazioni, mentre chi non ha mai capito nulla di questo gioco d'oltreoceano, non migliorerà le sue cognizioni visto il poco spazio a disposizione. Partendo dal presupposto che abbiate almeno un'infarinatura sulle norme che regolano il gioco, affrontiamo l'argomento del programma in sé e, più in particolare, i miglioramenti apportati da questo nuovo titolo della neonata serie *FPS Football* della Dynamix in un mercato, come già detto, sovraffollato.

Principalmente un gioco di football americano ha i suoi punti di forza nella giocabilità, nelle animazioni e nella grafica. Sicuramente la Dynamix lo sapeva sin da prima di aver messo in cantiere il progetto *FPS Football*. E infatti l'animazione dei giocatori, i placcaggi, i movimenti nelle azioni, i particolari (kick off, touchback, fair catch e così via) sono tutti molto curati e ben realizzati.

Un'altra caratteristica del football, e di tutti gli sport americani in genere, è rappresentata dalla statistica dei giocatori, le yard corse, i lanci tentati e completati, la percentuale di

yard guadagnate per partita, gli intercetti subiti e tutto il resto. Anche in questo caso *FPS Football* si pone una spanna sopra gli altri, grazie a innumerevoli menu che riescono ad analizzare ogni aspetto di ogni giocatore (ben 47 per ogni squadra) impegnato nel campionato. In più esiste la possibilità che ogni giocatore sia suscettibile di infortunio che, a seconda delle sue caratteristiche fisiche, potrà essere più o meno grave.

Ultimo particolare, che potrebbe essere più indicato per i veri appassionati di football, la possibilità di costruire e modificare i propri schemi di attacco e di difesa.

Per quest'ultimo scopo si utilizza un "Play Editor" che prende in considerazione anche l'intelligenza dei giocatori impegnati nelle azioni.

Per ciò che riguarda la parte del gioco in cui bisogna mettere mano al joystick, si entra in un mondo di spettacolo, i placcaggi sembrano reali,

si possono vedere giocatori che con la mano spostano il piede d'appoggio all'attaccante che sembra ormai lanciato verso la meta, difensori che bloccano le gambe dei runner facendoli girare su sé stessi fino a trascinarli a terra, ricevitori che vengono placcati in tuffo non appena entrano in possesso del palla e così via. Inoltre, come se non bastasse, esiste la possibilità di vedere le azioni da 9 punti di vista differenti, sia in diretta (mentre l'azione si svolge) che in seguito grazie alla moviola.

Ci troviamo quindi di fronte al migliore gioco di football mai realizzato? Forse alla serie sportiva che prenderà il posto lasciato vuoto dalle ultime deludenti realizzazioni prodotte sotto il nome TV Sports? Purtroppo non è così.

Perché? La risposta è tanto semplice quanto triste a dirsi. Una delle caratteristiche che maggiormente affascina il giocatore tipo di football americano su computer, è la possibilità di misurarsi contro le altre squadre che fanno parte della sua e delle altre conferenze riuscendo, se è possibile, a qualificarsi per i play off o quanto meno riuscire a strappare una wild card. In *FPS Football* le cose si fanno estremamente difficili.

Non perché le altre squadre siano troppo forti oppure perché il gioco sia difficile da governare. Anzi, è tutto e ben bilanciato. C'è un unico tragico particolare... le partite delle altre squadre.

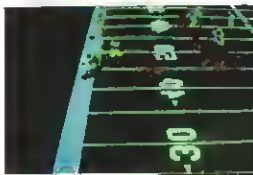
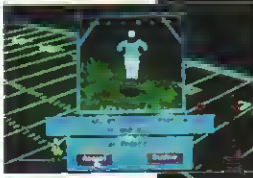
Dunque, esiste la possibilità di creare una lega formata da 28, 12, 10 o 8 squadre, e le partite da disputare in una stagione variano a seconda del numero di squadre che formano la lega.

Il K-voto potrebbe sembrare decisamente ingannevole, se non lo si considera sotto determinati presupposti, e vi assicuro che i presupposti sono molti



(sopra) Il lancio dalla montina a tutta partita.
(a sinistra) La prospettiva alla John Madden Football è indubbiamente la migliore, se fosse grafica non potrei vederla ma le animazioni dei giocatori sono fantastiche.

In caso di tiri e penaltie si apre una finestra sul campo e viene inquadrato un arbitro - digitalizzato dal vero - che spiega le varie situazioni di gioco.



FPS Football offre il meglio di una diversa interpretazione del calcio. Probabilmente essendo giocatori si vorrebbe che si fosse massimamente due, ma è bello sapere che se si vuole si può rivedere quel tanto che si è toccato di più, e da tutto le spiegazioni, facendo schizzare il vostro amico-avversario.

Non trovate ancora nulla di strano? Certo, ma aspettate un attimo.

La vostra squadra può giocare la partita controllata da voi, dal computer oppure in modo simulazione. In modo simulazione, ovviamente, potete far giocare le altre partite di una data giornata in cui non è coinvolta la vostra squadra. Niente di anormale? Beh, sappiate che il computer per simulare una partita impiega circa quindici minuti. Pazienza, dite voi? Reudetevi conto che se giocate il campionato completo di 23 squadre dovreste aspettare tre ore e mezza per far sì che il computer simuli le altre partite prima di poter giocare nuovamente una partita valida per il campionato. La partita in effetti non viene generata a Random (gioco di parole per i lettori di Game Power, NdR), bensì giocata realmente, con tanto di decisioni prese dai coach e aggiornamento delle statistiche.

Tutto questo rende sicuramente il gioco molto completo, ma anche decisamente noioso. Una delle caratteristiche principali del gioco dovrebbe essere quella di poter vedere i propri giocatori crescere di anno in anno, visto che è possibile scegliere quest'opportunità, ma questo significherebbe passare ore davanti al computer senza neppure poter interagire con la macchina - pura follia.

FPS Football è un ottimo prodotto se viene analizzato in quanto partita singola, magari con un amico, ma quando si passa sul versante simulazione allora il gioco lascia l'amaro in bocca:

è come una fantastica opera d'arte lasciata volutamente incompleta.

A questo punto bisognerebbe dare due voti a FPS Football, uno per quanto riguarda la giocabilità e uno per quel che riguarda la simulazione. Però bisogna tenere presente che il gioco viene venduto come un insieme delle due cose, e in fin dei conti, coi tutti i limiti che gli si possono ascrivere, è così che si presenta al pubblico. Quindi anche noi ci vediamo costretti a valutare il gioco con un solo voto ponderando i pregi, che sono molti, e i difetti, che sono pochi, anzi uno solo - ma enorme.

Può darsi che molti non si preoccupino del fatto che è pressoché folle cimentarsi in un intero campionato, ma senza questa opportunità a portata di mano il gioco non è completo. Voglio dire, la possibilità di disputare un campionato c'è, ma è talmente assurda...

Il tentativo della Dynamix è decisamente lodevole, e spero che in futuro, come i presupposti

Esistono un'infinità di giochi di football che potrebbero essere portati a paragone del prodotto della Dynamix. Diciamo che forse Mike Dikta è quello che su PC si avvicina maggiormente con i suoi vantaggi e i suoi svantaggi. FPS Football straripa dal punto di vista grafico e da quello dell'animazione, però non appena entriamo nell'analisi del campionato, allora scordatevi le partite che si susseguono nel corso di un pomeriggio, al più dire che mentre aspettate che FPS Football aggiorni la giornata, potete tranquillamente farvi un paio di partite con Mike Dikta. Capita l'antifona?



Genere Sportivo
Casa Dynamix
Sviluppatore Patrick Cook



• Animazioni fantastiche
• Statistiche incredibilmente complete
• Possibilità di assegnare nuovi schemi
• Ottimo gioco-casualità



• Modo simulazione ridicolmente esigente
• Jukebox da dischi
• Se il playtester dormiva o a casa?

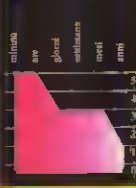
K VOTO

700 PC



FPS Football soffriva al computer l'aspetto grafico di queste parti, con diversi mesi di placaggio e di bloccaggio andati sfuggendo. A volte, durante l'attesa, si perdeva la partita di gioco, si fermava dei giorni accademici, e si diceva: «Volevo se si passava avanti a me la mano del direttore, e capire perché non gli avevo, e viceversa, visto che altre anime...» ci si aspettava di vedere il direttore alzare le mani o fare una telefonata del tutto per accendere la palla tra le mani. La nota dolente, che sempre rimaneva sospesa su un piano Y-mat, sta nel tempo decisamente necessario (ed è non infinitamente) che il programma sempre per spiegare la partita bloccata del computer.

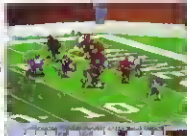
CURVA INTERESSE PREVISTO



sembrerebbero confermare, vedremo nuovi titoli della serie Front Page Sports sugli scaffali dei negozi. Purtroppo il macchinario e l'intero sistema di simulazione delle partite che impegnano squadre gestite dal computer, pur essendo molto particolareggiato, mi sa profondamente il gioco. Peccato.

Giorgio Baratto

P.S. Alla Sierra ci hanno detto che stanno valutando il problema dellineato da Giorgio e intendono porvi rimedio. Speriamo quindi in una versione 1.1, senza l'assurdo sistema di simulazione: fossimo in voi aspetteremmo questa nuova versione prima di spendere i nostri sudati risparmi.



PROVE SU SCHERMO

COOL WORLD

Si sa che la penna, se usata con arte, può essere un'arma micidiale, ma che su di essa possano addirittura pesare i destini del mondo intero proprio non lo si poteva sospettare.

La Ocean, tanto per cambiare, ci propone un gioco tratto da un film, che ha come protagonista la versione in cartone animato della bellissima Kim Basinger. Lasciando perdere tutti i possibili commenti sulla suddetta attrice che comunque verrebbero inevitabilmente censurati dalla redazione, entriamo subito nel vivo della storia del gioco.

Sulla terra, negli ultimi tempi, si sono creati dei vortici spazio-temporali che hanno messo in comunicazione il nostro mondo (Real World) con un altro parallelo (Cool World). L'avvenimento, in principio, ha fatto impazzire di gioia gli scienziati che ben presto si sono, però, accorti che questi vortici mettevano in pericolo la vita dell'intero universo. Infatti, attraverso i vortici, i Doodles, gli abitanti di Cool World, trasferiscono degli oggetti da un mondo all'altro,

compromettendo seriamente l'equilibrio cosmico.

Dunque nel gioco vi calate nei panni di Harris, un semplice poliziotto che ha trovato un geniale sistema per metter fine a tutto questo trambusto. Infatti, proprio usando i famigerati vortici, si possono riportare gli oggetti al loro posto, sterminando nel frattempo tutti i Doodles che si incontrano, utilizzando l'arma più micidiale mai inventata dopo i devastanti missili fotonici di Mazinga: la penna speciale Handy Pen. Grazie a questo marchingegno, il nostro Harris è in grado di trasformare i Doodles in bolle di inchiostro nero che poi possono essere distrutte o aspirate.

Vediamo adesso come si traduce tutto ciò nel gioco. Dopo un primo respiro di sollievo nel constatare che il manuale di istruzioni comprende anche l'ita-



L'animazione della corsa del personaggio è quasi all'altezza di quella grafica di Prince of Persia: davvero ottima!

liano, si sprofonda nella più nera convinzione che chi l'ha scritto probabilmente non ci ha mai giocato, perché non ci si riesce a capire veramente niente. Il primo dischetto è dedicato esclusivamente alla presentazione, che si rivela veramente mozzafiato. Vi posso garantire che sembra proprio di vedere una vecchia pellicola in bianco e nero con, come protagonista, una penna stilografica. Assolutamente eccezionale!!



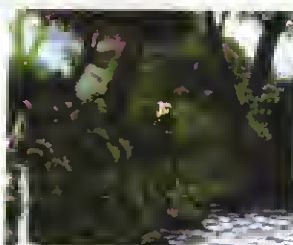
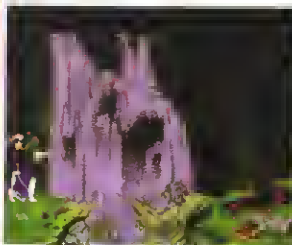
La mappa del livello può risultare molto utile per orientarsi. La struttura di alcuni è infatti molto complessa. Meno mai che i programmatori hanno pensato o anche a chi non ama disegnare.



Raggiungere i portali dimensionali può essere difficile, ma a volte risulta indispensabile per il completamento di ciascun livello. Quando si dice la sfortuna...

PROVE SU SCHERMO

NATHAN NEVER



“Nathan Never, agente speciale Alfa” suona un po' come “Dylan, l'indagatore dell'incubo”, grazie all'allitterazione presente nei connotati anagrafici di entrambi i personaggi, ma siamo sicuri che questa concessione “onomatopeica” non sia la sola causa del successo dell'ultimo nato in casa Bonelli.

Era tempo di licenza, quindi, dalla sola carta stampata, ed ecco che il merchandise ha cominciato a proliferare floridamente, sulla linea di quanto accaduto al caro vecchio Dylan, già apparso sui nostri schermi interattivi dai tempi del C64.

Questo della Genia è il primo prodotto di stampo videoludico dedicato a Nathan Never e sembra che non sarà affatto l'ultimo... ma sulle prossime pubblicazioni in questo senso vi informiamo in un box a parte.

La trama di “guerra alla Yakuza” (questo il sottotitolo della prima avventura elettronica del sig. Never) è incentrata su un'operazione di rapimento, da parte della famigerata Mafia giapponese, di alcuni scienziati trasportati nell'inespugnabile fortezza su un'isola.

Come è ormai tradizione nelle licenze Bonelli, nella confezione del gioco è allegato un albo disegnato per l'occasione, la cui lettura risulterà indispensabile per progredire nel gioco. La gestione dei comandi tramite il joystick è abbastanza complessa ma di rapida compren-

sione, ma se avete dei problemi la prima schermata di gioco, una locazione introduttiva ai livelli a scorrimento, vi consente di far pratica finché volete.

Una volta entrati nel vivo dell'azione vi renderete presto conto di quanto Nathan Never ricordi i primi due episodi della saga di Shadow of the Beast della Psygnosis, e

ANNA NEVER?

I tritabyte tricolori cominciano ad esaurire la conformazione numerica delle bibliche cavallette, e questi Digital Exterminators non disdegnano di edeguarci al trend... Il team di programmazione di Nathan Never comprende Emanuele Viola, responsabile del codice principale, Marco Genovesi al pennelli (niente a che vedere con l'altro Genovesi coinvolto nel progetto) ed, alle tastiere, Marco Filippini, un musicista da tenere sicuramente d'occhio.

La confezione è stata curata da Ebbinghaus, con il disegno di copertina di Claudio Cestellini.

Il team è alle sue prime esperienze, ma l'impressione che effiora alla mente è che molti dei difettucci del gioco siano stati imposti da una politica di eccessiva ederenza al fumetto a discapito della ricerca di una giocabilità scevra di incongruenze.

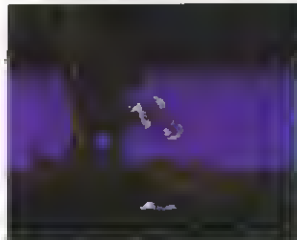
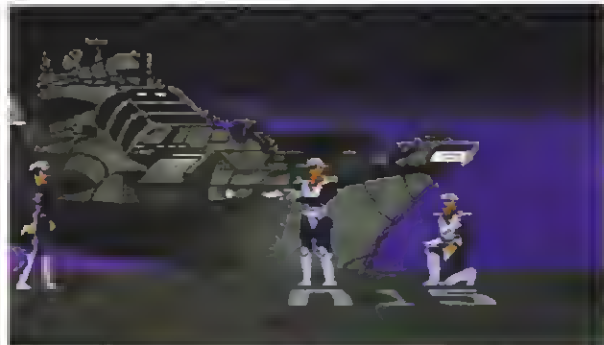


In questa schermata potrete controllare il vostro personaggio.

NATHAN NEVER

56

GIUGNO 1994



NATHAN NEVER

Se le promesse verranno mantenute è probabile che il merchandising di Nathan Never Impezi più di quello dei Guns'n Roses... dovremo aspettarci Infatti un gioco di ruolo (in uscita tra breve, è curato, tra gli altri, dal nostro severissimo Vincenzo Beretta), ed altri due prodotti interattivi dedicati al personaggio in questione (Simulmondo docet...), di cui uno si annuncia come un'avventura isometrica alla *Heimdall*... Inoltre, è in programma la pubblicazione, esclusivamente in formato CD, delle colonne sonore di questo primo gioco di Nathan Never, ovviamente rivedute e corrette e forse anche supportate dal canto... me questo K va l'aveva già detto nelle preview di alcuni mesi fa. Lungimiranti, novero?

Sopra: Nathan se le vede brutta di fronte a due guardie armate... In Alto a Sinistra: le rinfacciano d'aver fudato me non originalissime. Di Basso: L'Agente Specie le Alpha è un capofila di erli-martelli

non solo ad un livello estetico...infatti anche la possibilità di interagire (limitatamente) con alcuni personaggi del gioco richiama abbastanza *Beast 2*, e l'aspetto grafico (intendiamo i molteplici - venti e rotti - livelli di parallasse e l'animazione della corsa del personaggio principale) è molto simile. Ad ogni modo le somiglianze maggiori si riscontrano nel primo livello, essendo il secondo ed il terzo ambientati rispettivamente all'interno della fortezza e in un tunnel tridimensionale (che a noi ricorda tanto l'AMOS...).

Il gioco è fondamentalmente una comune avventura dinamica, anche se bisogna dire che il feeling presente nei fumetti di Nathan Never è presente e l'atmosfera ne giova.

Tiziano Toniutti

Prendendo alla lettera quanto scritto nella descrizione della funzione di questo box potremmo tentare un confronto del gioco con il fumetto originale, me esauriremmo subito gli argomenti perché *Nathan Never* su computer non perde niente del feeling particolarissimo e cyberpunk dell'opera Bonelliana... anzi, probabilmente è quanto di meglio potesse esser fatto per mantenere intatta l'atmosfera delle storie originali, anche se poi questo va leggermente a discapito del gioco vero e proprio. La nostra sterminata memoria ci permette un peregrino con l'intera serie di *Beast*, del primo al terzo, dato che il gioco attinge abbondantemente dai pozzi della *Psygnosis*... ripartito a *Beast 1*, *NN* è più avanzato (e vorrei vedere, son passati tre anni...) per via dell'interazione tra i personaggi, presente però anche in *Beast 2*. A livello puramente arcade non c'è competizione tra *Nathan Never* e le varie bestie, per motivi invero differenti: il primo *Beast* era più giocabile anche se più limitato, mentre *Never* ha le meglio sul secondo, giudicato unanimemente troppo difficile e frustrante. Ed il terzo, direte voi? Non vorrei sembrare polemico, ma credo che dovremo attendere il seguito di *Nathan Never* per proffertir perole...

Genere Avventura Dinamica

Casa Genios

Sviluppatore Emanuele Viola

Marc Genovesi Marco Filippini

Multipla co-
fondati, an-
Alcuni mai
Troppe d'ac-
cato sulle stit-
Pregnate le
Sfalsate per
l'uso del per-
sonaggio

Presentato-
e globale tra-
scondita

ne un po' ah-
frettiva.

Versione Amiga

La macchina è sfruttata in-
dabbilmente
a beca. Il
paralelismo
se si spre-
(sembra ce ne siano 29
strati), per le maggior par-
te impiegati nella scorta-
mento del terreno) e i
fondali, soprattutto nel
secondo livello, fanno
affogio di una vasta gam-
ma di colori. L'aspetto
sonoro è particolarmente
curato, ma il leader è vol-
ta fallisce nel carismatico
del file, specialmente
sul 800.

Versione PC

Ci sono giuste
voci di una
versione
PC assai
migliore.
Sembra che
l'aspetto gra-
fico non verra ritoccato per
sfruttare le potenzialità
delle migliori schede, e la
routine di dialogo/inter-
azione verranno ampliate.
Non abbiamo visto nulla
di questa versione, nan-
che ce ne siamo imballati,
quindi non ci resta che
giocare con l'Amiga e
lampo indeterminato, at-
tendendo fiduciosi.

K VOTO

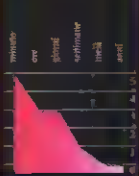
800 AMIGA



Qualcuno un prototipo italiano a
quello mai avuto, e in a ancor
di più quando questo tras qua-
nta da un personaggio Estimo e
da un'ambra italiana, non ha
par. Tondissimo convegni di ri-
manera più obiettivi possibili. I
migliori elementi nel program-
ma si ritrovano indubbiamente
nella tecnica (irriducibile) di
sfidare della grafica, e nel suono
fortissimo ed avvincente.

Perfetto *Nathan Never* piace
perché nel divertimento bello
"giocabilità", probabilmente è
costa di una programmazione
avanzata per far scivolo il gioco
in concomitanza con le forti na-
turalità. Quindi i probabili punti
di forza del gioco, sono la tem-
peratura "bravura" con gli
altri personaggi, sono rimasti
impigliati da questo porta nel
medio di quel che sarebbe po-
ter rivelarsi un buon prodotto...
non bristandoci, così com'è
Nathan Never è un gioco di
basta nel computer, magari an-
che piacevole da giocare, ma al-
cune fronzolature ne minano la
bellezza, le rende frustrante.
La *Trappola* non ha mai fat-
to tutto ai programmi, ma com-
pletterebbe, in questo caso
c'è sufficiente come il tutto per
giustificare l'acquisto.

CURVA INTERESSE PREVISTO



NIPPON SAFES INC.

8 Mb
in 5 DISCHETTI



IL MADE IN ITALY
DELL'AVVENTURA
SU AMIGA E PC

TREND

Distributore esclusivo per l'Italia
TREND ITALIA s.r.l.
Tel. (010) 314110
Fax (010) 3629303

Lo troverete anche
nei migliori negozi di
elettrodomestici / Hi-Fi / TV

DYNABYTE

DYNABYTE divisione EUCUDIA s.r.l.

SHERLOCK HOLMES

CONSULTING DETECTIVE - VOLUME II

Software inedito, studiato appositamente per CD-ROM per sfruttare le caratteristiche. La ICOM, visto il successo di *Consulting Detective volume I*, decide di bissare, migliorando un prodotto già di alto livello.

Il Multimedia è ancora una delizia per pionieri ma molti sono gli utenti di sistemi tradizionali che attendono un riscontro sul piano del software per aggiornare le proprie macchine.

Il secondo volume di *Consulting Detective* è un piccolo capolavoro in forma di film interattivo, sarebbe improprio parlare di avventura; alla soluzione dei casi si giunge esclusivamente tramite la deduzione, elaborando tutti gli indizi che ci sono messi a disposizione.

Una specie di kolossal informatico in cui una cinquantina di attori recitano per circa 90 minuti di video.

I fondali sono fedeli riproduzioni di ambienti vittoriani e spesso vengono visualizzati disegni in nero o seppia che riproducono lo stile dell'epoca. Purtroppo la grafica in bassa risoluzione (MCGA) non rende del tutto giustizia alla parte cinematografica del gioco ma l'hardware attuale non consente ancora il full-motion video a pieno schermo. Forse implementando tecniche di compressione audio-video del tipo JPEG-MPEG potremo assistere ad un vero e proprio film digitale; per ora dovremo accontentarci.

Gli avventurieri tradizionali si troveranno un po' spassati: non esiste alcun tipo di parser in quanto non serve.

Non dovremo dire a Sherlock: "Prendi la corda, fissala alla maniglia della porta, lega l'altra estremità al cavallo, dai una botta sul deretano dell'animale...". L'azione è sacrificata in nome di una più nobile (ed impegnativa) analisi delle testimonianze e spulciatura dei quotidiani, come nella migliore tradizione doylaniana.

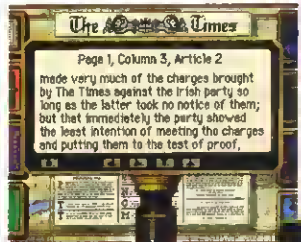
A dire il vero in alcuni racconti Holmes non disdegna l'altrettanto nobile arte della



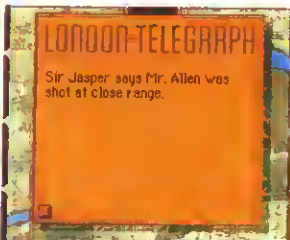
Ecco un esempio dell'interfaccia utente di questo splendido gioco: le scene vengono presentate quasi come fossero parte di un film.

boxe, per domare alcuni delinquenti recalcitranti, ma non diciamolo alla ICOM, potrebbero prendersela a male.

Carichiamo il programma, con un'introduzione tutt'altro che esaltante in cui una lente evidenziazione scattosamente la scritta ICOM, arriveremo ai titoli di testa, che ci fanno sorgere spontanea la domanda: Come accidenti ho fatto a settare la grafica in modo CGA? No, forse è EGA... Una vera feticcia che non mancherà di preoccupare l'ignaro acquirente riguardo la bontà dell'investimento ludico a sei cifre. All'apparire dello schermo principale inizierete a tranquillizzarvi, dopo la prima



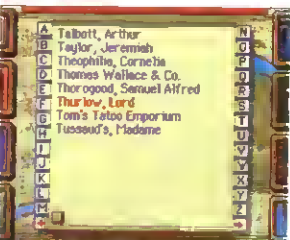
Come potete vedere l'esame «steso» di ogni indizio è assolutamente indispensabile per la risoluzione dei casi.



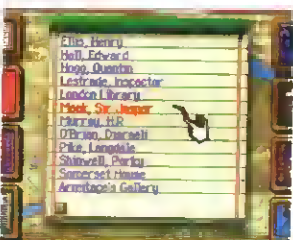
Non soltanto i dialoghi e i quesiti sono fonte di informazioni, anche il telegiornale può rivelare molto utile.



Questo importante uomo d'affari è stato brutalmente assassinato: individuate un po' chi dovrà scoprire il colpevole?



Questa è l'agenda di Sherlock Holmes. Ci sono molti indirizzi e nomi importanti, che vi serviranno durante la indagine.



Se selezionate uno di questi nomi potrete scoprire qualcosa di più riguardo al caso, anche se non è detto che sia davvero importante!

animazione ogni dubbio verrà fugato. Il manuale di istruzioni è piuttosto scarso perché si è preferito inserire all'interno del gioco le istruzioni, rigorosamente vocali, riguardanti i comandi principali, nonché una introduzione da parte del nostro detective riguardante Londra e alcuni dei londinesi con cui avremo a che fare.

Dopo aver goduto di queste meraviglie multimediali, che ripeto non sempre trovano un riscontro nel manuale, alla faccia del "verba volant, scripta manent", non ci resta che scegliere il nostro primo caso; una breve animazione introduttiva ci spiegherà il background,



La scelta è obbligata: nell'arena non possiamo che vedere lo scontro SHCD Volume I vs. Volume II, il confronto è molto stimolante in quanto ci permette di stimare, a parità di livello tecnologico, in quale misura i programmatori hanno incrementato la propria confidenza con il mondo multimediale. In mano di un anno è stato migliorato tutto, dal programma vero e proprio, ora più "amichevole", agli aspetti audiovisivi.

Il sonoro, il parlato in particolare, sembra essere stato campionato con una frequenza maggiore, rendendo i dialoghi più comprensibili anche ad un'audience non di madre lingua, o meglio almeno una delle turbative. La grafica è più precisa, i colori delle animazioni sono più realistici e le nuove opzioni per visualizzarle facilitano notevolmente il compito dell'investigatore.



La grafica è abbastanza accurata, purtroppo non è ancora possibile migliorarla e ritrarla.



L'interfaccia è simile a quella di un videoregistratore e ci permette di rivedere alcune scene.

poi passeremo allo schermo principale.

Qui siamo lasciati in balia delle nostre capacità deduttive.

Sul nostro taccuino possiamo trovare i nomi di luoghi o persone che certamente potranno essere d'aiuto, ma altri dovranno aggiungersi da una rubrica di notevoli dimensioni. Una lunga serie di interrogatori che, associati all'attenta lettura del Times sia in forma cartacea che digitale, ci consentiranno di trovare il bandolo della matassa. Le nostre ipotesi si trasformeranno in accuse di fronte ad un giudice, che tramite precise domande verificherà la validità, assegnando anche un punteggio. La qualità di grafica e sonoro è decisamente migliore rispetto alla prima versione, rendendo il gioco ancora più godibile... se siete anglofoni o possedete una certa esperienza di inglese parlato. La limitazione principale di *Consulting Detective*, risiede proprio nella comprensibilità dei dialoghi, fondamentale ai fini della soluzione del caso, dal momento che il video non è sottotitolato ed i testi non vengono trascritti. Si è effettivamente agevolati dalle nuove funzioni di riproduzione degli audiovisivi, che ci consentono di ascoltare nuovamente le parti di interesse senza dover iniziare da capo, peraltro

GUARDA CASO

I casi che vengono sottoposti alla nostra attenzione in questo CD-ROM sono tra, ciascuno con circa 130 Mb di dati tra grafica e sonoro. Il supporto ottico è occupato quasi per intero come si può notare leggendo la directory dal CD-ROM. Una curiosità: manna nel primo titolo della serie i file e le directory erano perfettamente visibili e leggibili, ora dobbiamo servirci di programmi come PC-Tools o Norton Commander per curiosare nell'albero. Timore per la pirateria o per la concorrenza? Mistari dell'Informatica.

* I due leoni. 17 agosto 1888

Due leoni uccisi a una strana coincidenza riguardante l'assassinio di un tale Stephan Lloas (particolari sui Times). Varie ipotesi vengono fatte tra cui anche quella di un complotto contro lo Stato britannico.

* I dipinti trafugati. 22 gennaio 1891

Alla vigilia di un'importante esposizione due dipinti scoperti solo raccontando di De Kuyper, allievo di Rubens, scompaiono. Toccherà ad Holmes mettere una pezza all'incapacità dell'ispettore Lestrade.

* Il magnate dalla munizioni assassinato. 20 marzo 1888

Un facoltoso industriale, con una ricca clientela ed una certa passione per il gentil sesso (come blasfemo?) viene assassinato. Soldi, armi o moglie gelosa? The game is afoot, Watson.

l'impresa è superiore alle forze di buona parte degli italiani. Per dare un termine di paragone, incontrerete le stesse difficoltà di comprensione che avreste vedendo un film in lin-

gua originale senza sottotitoli. Non potrete nemmeno contare sul movimento delle labbra a causa delle dimensioni dei pixel che lo rendono inintelligibile. L'unica speranza ri-

siiede in una versione italiana, perfettamente alla portata dei nostri doppiatori, che purtroppo è piuttosto improbabile a causa del notevole costo dell'operazione. Io nel frattempo continuo ad arrancare sulla versione inglese, maledicendo la pronuncia londinese di alcuni personaggi.

Alessandro Cattelan

The Pilfered Paintings



Questa è l'immagine che compare nella presentazione dal secondo caso: i dipinti rubati.



Nella pagina, come già detto, i dialoghi inglesi sono alquanto difficili da comprendere.



Naturalmente la serie d'ingrediente non poteva mancare al caro vecchio Sherlock!!

Generi: Avventura investigativa
Casa: Mindscape
Sviluppatore: ICOM Simulations



• 90 minuti di animazione
• Sonoro digitalizzato ad alta frequenza
• Casi interattivi e risposte del personaggio e delle ambientazioni

• Inglese parlato con pronuncia piuttosto stretta
• Mancanza di riferimenti reali
• Impossibilità di configurazione dell'hardware

Versione PC

Grafica (VGA)

e sonoro

(Sound-

blaster)

sono veramente

stupendi.

La richiesta al sistema sono

sommata rispetto al

Vol. I, non tanto in termini

di potenza di calcolo,

essendo sufficienti un

286 e 128Mb, quanto

piuttosto sulla specificità

del lettore CD-ROM:

al massimo 300ms di

tempo di accesso o al

meno 150 Kb al secondo

di transfer rate.

I possessori di vecchi

modelli devono aspettarsi

interruzioni sulle animazioni

e addirittura il rifiuto del caricamento.

Versione MC

Praticamente

identica a

quella PC.

Audio e

video sono

stati convertiti

direttamente.

Richiedi almeno

68020, 1,5 Mb RAM,

scheda grafica a 250 colori,

System 5.0.7 con

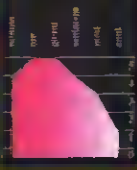
Quickdraw 32 bit.

K VOTO
773 PC



Il voto è piuttosto generoso, soprattutto analizzando i voti parziali. Il primo, in realtà sarebbe più di 900 se fosse stato tradotto il fattore di penalizzazione a 8). Purtroppo la compressione dell'inglese parlato da parte dell'italiano medio è piuttosto limitata, un handicap pesante che in un'avventura dove letteralmente penetrare nelle labbra dei protagonisti (non hanno alcuna descrizione formale) che, tra l'altro, dovrebbe di mediocrità in una certa pronuncia, diventa e ancor meno intelligibile del normale. Peccato, perché i casi sono molto interessanti e l'impostazione del gioco in forma di film interattivo è estremamente avvincente. Se la ICOM (o l'impostatore) dovesse prendere in considerazione la traduzione in lingua italiana, l'avventura sarebbe quasi obbligata, anche per chi non ama le avventure tradizionali.

CURVA INTERESSE PREVISTO



PROVE SU SCHERMO

CONTRAP

In questo mese i rompicapo abbondano, anche la Mindscape decide di dare il suo contributo al genere che ha fatto la fortuna di una specie di roditori dai capelli verdi...

Complimenti! Vi siete appena trovati un buon posto di lavoro. Beh, d'accordo, probabilmente la posizione di operaio addetto alla manutenzione elettromeccanica di un non meglio definito mega-impianto, non è il massimo delle vostre aspirazioni. Ma la responsabilità che vi tocca è enorme e il divertimento è garantito.

Sì, perché all'impianto numero 4 della Gadgetco (la ditta che vi ha appena assunti) pare proprio non ci sia nessuno disposto a darvi una mano nel portare a termine le vostre operazioni di riparazione e manutenzione. E, non per sputare nel piatto in cui stiamo mangiando, ma questo impianto è quello che vuole definirsi una coperta corta: non fai in tempo a riparare un pezzo che subito se ne rompe un altro. Insomma, mai un attimo di tregua, mai il tempo di tirare il fiato... A proposito di tempo. Il vero avversario è lui. È necessario che le parti vittime di un qualunque guasto vengano riparate il più rapidamente possibile, altrimenti Mr. Flanagan (il boss della Gadgetco) sarà costretto a licenziarvi... e si sa, in questi periodi di crisi economica lo spettro della disoccu-

pazione aleggia...

La realtà è che quest'ultima creazione della britannica Mindscape riesce a coinvolgere chi vi si cimenta fino all'osso del collo. Il tutto a partire dal primo impatto con le istruzioni. Ebbene sì; quello che vi trovate tra le mani non è il manuale di istruzioni di un videogioco, ma una vera e propria lettera di assunzione nella quale il signor B.S. Flanagan vi spiega brevemente quelle che saranno le vostre mansioni all'interno della Gadgetco. Alla lettera di assunzione è allegato un opuscolo nel quale vi viene spiegato il funzionamento dei sei Sistemi Operativi Principali che rappresentano il cuore della "Master Machine". Il tutto spiegato con la massima accuratezza e corredato di figure e diagrammi. Insomma, avete comprato un gioco e vi ritrovate a leggere qualcosa che assomiglia più al manuale di istruzioni della vostra vecchia televisione...

Importantissimo il capitolo dedicato

agli attrezzi da lavoro, quelli che, la Gadgetco vi dà in dotazione il primo giorno di lavoro. Gli attrezzi sono 9 e sono il frutto di sperimentate e sofisticatissime tecnologie d'avanguardia (le stesse usate dal Pentagono!) e questo è il motivo del loro elevatissimo costo (850 dollari) per un cacciavite... Mr. Flanagan in persona, nel cartoon iniziale, nel consegnarci questo Tool Box si dilunga in raccomandazioni: saremo ritenuti responsabili dello smarrimento, del danneggiamento o di qualsiasi altra malaugurata disgrazia possa accadere ai nostri strumenti.

Giusto il tempo di rassicurare Mr. Flanagan, e il nostro bravo operaio fa la conoscenza dei suoi colleghi: naturalmente delle vere e proprie simpatie... Tanto simpatici che quando ci chiederanno in prestito cacciavite, pinza, chiave inglese etc. ci sembrerà brutto negarglielo... Morale: i malandrini se ne vanno con tutti i nostri attrezzi e noi ci troviamo a dover affrontare la prima urgenza in "braghe di tela". L'unica spe-



problema: Come recuperare gli indispensabile attrezzi nell'angolo di destra, senza rimanere irrimediabilmente isolati?

Quanta fatica ci toccherà fare per raggiungere quel maledetto tubo! 6 occhie a punti di non ritorno...

GIUGNO 1992

62

TIONS

ranza che ci rimane è quella di trovare tutti gli strumenti che ci saranno necessari strada facendo...

Da questo momento inizia il gioco vero e proprio (già, se fosse dipeso da noi non avremmo mai prestato i nostri attrezzi a quelle "sagome" di colleghi).

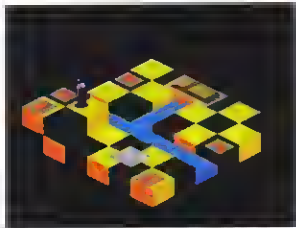
Dovendo inquadrare in qualche categoria *Contraptions*, lo posizioneremmo senza ombra di dubbio tra i rompicapo.

In effetti la *Gadgetco* non è altro che un'accozzaglia di strani meccanismi e giganteschi pulsanti, sui quali di volta in volta il nostro simpatico operaio si trova a dover agire.

Ogni pulsante schiacciato aziona qualche meccanismo, che può essere sia nella schermata presente che in altre. Molti di questi meccanismi sono a tempo, e questo rende la nostra azione per forza di cose più frenetica (in breve vi renderete conto che i pulsanti londi azionano meccanismi temporizzati, al contrario di quelli quadrati). Oltre alla velocità con cui si compiono le diverse azioni, è fondamentale l'ordine nel quale le si esegue.

È facilissimo infatti trovarsi in situazioni senza ritorno (quelle che impongono l'uso dello sciagurato "restart" per intenderci) proprio perché prima di giungere in una determinata "stanza" non si è compiuta una certa azione (un classico delle prime volte è arrivare in un punto senza avere recuperato lo strumento giusto per andare avanti).

Senza mezzi termini possiamo dire che il gioco è bello e divertente. Certo, bisogna aver tanta voglia di far funzionare il cervello e ancora più pazienza. Alla fine, con intelligenza, pazienza e caparbia si riesce a far fare al nostro operaio (graficamente molto ben studiato) il lavoro che gli è stato richiesto.



Questa scacchiera potrebbe diventare uno dei vostri peggiori incubi.



Sono giunti in uno dei punti cruciali della Master Machine, ma ancora tutti gli attrezzi che ci servono?

L'utilizzo del joystick può facilitare il nostro compito (i comandi su tastiera non sono molto pratici), che principalmente consiste nel far muovere con agilità e rapidità il nostro operaio all'interno del suo mondo isometrico.

Insomma, *Contraptions* è una vera occasione: un posto di lavoro sicuro, in una ditta solida, con dei colleghi simpatici e la prospettiva di otto ore al giorno (più gli eventuali straordinari) di divertimento. Non fatevelo scappare!

Diego Antonelli



Tra i vari giochi rompicapo che ci vengono in mente quello che si avvicina maggiormente all'ultimo nato di casa Mindscape è l'ormai leggendario *Lemmings*. Dal confronto tra i due esce ancora vittorioso il vecchio prodotto della Psychosis, soprattutto per la simpatia delle piccole bestioline votate al suicidio e apparentemente priva di volontà ulteriori (salvo quella - implicita - di fare impazzire tutti i videogiocatori del mondo).

Questa sconfitta nulla toglie comunque al divertente *Contraptions*, anch'esso tutto da giocare e da studiare.

K VOTO 890 PC

Generatore Rompicapo
Casa Mindscape
Sviluppatore Interno

- Grafica isometrica
- Divertimento garantito
- Lettere di accompagnazione
- Manuale un po' troppo complesso

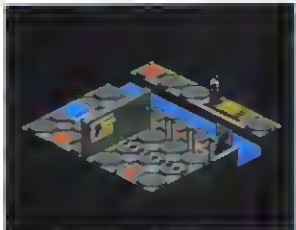
Versione PC

Contraptions, per conto della Gadgetco

Contraptions, per conto della Gadgetco, è un gioco originale su un solo dischetto, su disco fisso occupa più di 3 mega e mezzo. Il programma supporta una scheda grafica VGA (a tavola lo scenario isometrico all'interno del quale si muove l'operaio), e praticamente tutte le schede sonore conosciute (anche la Discreet Sound Source). Non necessita di un processore particolarmente veloce (provato su un 386 SX a 16 Mhz faceva la sua bella figura). Consigliato - anche su non indispensabile - il joystick.

CURVA INTERESSE PREVISTO

MINIMO
BREVE
LUNGO
MOLTO
MOLTO
MOLTO



DAUGHTER of SERPENT

Dopo il grande successo di *Alone in the Dark*, il gioco ad ambientazione horror in grafica poligonale, tocca ora alla Millennium rinverdire il successo dei miti di Cthulhu. Ci riuscirà?

Qualche anno fa la qualità delle avventure grafiche era molto distante da quella raggiunta oggi da capolavori come *Monkey Island 2*, *King Quest VI* o *Laura Bow II*, la VGA per la maggioranza degli utenti MS-DOS era un miraggio e l'unico suono che usciva dalle loro macchine era il misero "beep" dello speaker interno.

Fu in quel periodo che gli sviluppatori del team El-

dritch Games, in collaborazione con la Electronic Arts, produssero un'avventura per Amiga che si ispirava ai miti di Cthulhu, partoriti dalla fervida immaginazione di H.P. Lovecraft. Il gioco si intitolava *Hound of Shadow* e presentava una realizzazione grafica fuori dal comune, con schermate in bianco e nero che restituivano perfettamente il "feeling" anni '20 dei racconti di Lovecraft.

Il sistema di creazione del personaggio era ottimo, con dozzine di attributi fra cui scegliere e molte professioni da poter esercitare: una vera chicca per gli amanti dei giochi di ruolo. L'unico difetto era costituito dalla trama che, per certi versi, appariva troppo lineare e veniva rovinata da alcuni problemi alquanto illogici.

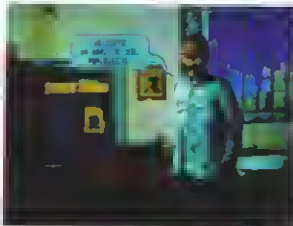
Ora, a qualche anno di distanza, lo stesso team di programmatori si è impegnato nella realizzazione di un ideale seguito a *Hound of Shadow* e il risultato è questo *Daughter of Serpents*. L'avventura è ambientata ad Alessandria d'Egitto, ovviamente negli anni '20, e abbiamo la possibilità di impersonare un viaggiatore, un egittologo, un detective privato, un investigatore dilettante, un occultista oppure un mistico. La scelta della professione non è fine a sé stessa ma, come vedremo, influenzerà direttamente la trama dell'avventura.

A seconda della professione scelta, infatti, l'avventura si dipanerà in maniera differente; ci sono tre trame principali, una per i viaggiatori-egittologi, una per i detective-investigatori e una, infine, per i mistici-occultisti.

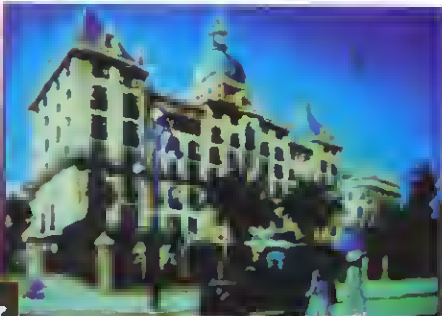
La realizzazione audiovisiva è sicuramente di grande impatto: le schermate sono realizzate con grande perizia e l'utilizzo dei 256 colori è indubbiamente efficace, mentre la colonna sonora, soprattutto con le schede sonore più sofisticate, riesce a crea-



Ecco la bellezza di oggetti d'arte. Si rivelerà essere una potente incantesimo.



L'esperto di polizia ci informa dell'arresto di una trafficante di oggetti d'arte. Potrà esserci utile?



L'hotel Savoy vista dall'esterno. Notate la fedeltà della ricostruzione storica.



Il portiere dell'hotel Savoy dove alloggiare. Spesso ci può fornire indizi utili per le nostre indagini.

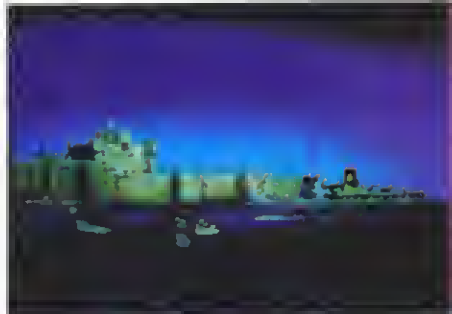
DAUGHTER OF SERPENTS

64
bit
avanzato 1995

(A destra) L'arrivo al porto di Alessandria. Così comincia la nostra avventura in Egitto.

(Sotto) La mappa di Alessandria tematica la quale ci apostrofa per la città. Molto pratica.

(Sotto a destra) L'ufficio della Thomas Cook. Qui al possono prenotare un biglietto per tornare a casa in nave.



re un'atmosfera fantastica.

L'interfaccia (del tipo "punta e clicca") con cui muoviamo i nostri passi fra gli oscuri meandri della città egiziana è discreta, anche se non brilla per originalità e, in alcuni casi, si rivela poco pratica. La gestione degli oggetti è scomoda: nonostante ad ognuno di essi sia associato un disegno piuttosto grande che lo identifica chiaramente, la necessità di passare tra uno schermo e un altro, ogni volta che si deve accedere all'inventario, rende il tutto poco intuitivo, sicuramente non all'altezza dei prodotti migliori di questa categoria.

Il pregio maggiore di *Daughter of Serpents* è comunque rappresentato dalla perfetta ambientazione, che ci dà l'impressione di essere davvero immersi nellaantica Alessandria, con locali arabi in cui prendere un caffè, per poi magari scoprire nel loro scantinato chissà quali orribili segreti, località di scavi che promettono meraviglie e molte altre locationi, tutte disegnate alla perfezione. Si può dire che in questo gioco tutto sia stato sacrificato al raggiungimento di un'atmosfera eccellente e non si può negare che gli autori siano riusciti nel loro scopo.

Purtroppo, nell'elenco delle cose che sono state sacrificate troviamo anche la lunghezza delle varie trame e sotto-trame inserite nel gioco. Scegliendo la professione di avventuriero, sono riuscito a completare l'avventura in un tempo di gioco di poco superiore alle cinque ore. Il bello è che, per tutta la dura-

ta dell'avventura, sono rimasto incollato davanti al monitor, senza la minima intenzione di smettere prima di aver completato l'avventura.

Con questo voglio dire che i programmatori si sono lasciati prendere un po' troppo la mano: durante l'avventura è possibile sviluppare delle sotto-trame, ci si sente molto liberi di fare e agire, ma alla fine, dopo poche ore di gioco, terminare l'avventura lascia

l'amaro in bocca. Si prova una sensazione di "tutto qui?", simile a quella di *Another World*, il capolavoro della Delphine a cui si poteva imputare solamente una longevità davvero scarsa.

Un'avventura che occupa quasi 20 Mb sull'hard disk non può durare una sola giornata, nemmeno se è possibile rigiocarla svolgendo una professione diversa. La libertà d'azione non deve sfociare in una semplicità esagerata, i

Vista l'ambientazione anni '20 e la chiara ispirazione lovecraftiana di entrambi i titoli, il confronto varrà effettuato con *Alone in the Dark*. Il programma della Infogrames si distingue per la sua grafica molto particolare e, in confronto a *Daughter of Serpents*, presenta una longevità molto superiore. Dalla sua *Daughter* ha una libertà d'azione maggiore ma, in fin dei conti, se questa dura solo poche ore, a chi importa? Il gioco della software house d'oltralpe si merita la palma di miglior gioco ad ambientazione horror, spiazzando *Daughter of Serpents*.



Genere: Avventura grafica
Casa: Millennium
Sviluppatore: Eldritch Games

K VOTO
790 PC

Non c'è che dire, *Daughter of Serpents* può vantare una grafica a un suono assolutamente al di sopra della media. Il sistema di gestione del personaggio è solenne (tanto che nel manuale il contenuto dell'avventura da giocare con i suoi amici, un vero e proprio gioco di ruolo), e, visto a questo punto, a volte l'ambientazione di non essere godditi ma di vivere una vera e propria magia.

Il gioco occupa quasi 20 Mb sul vostro hard disk, le grazie per la grafica delle varie locationi che si distinguono per l'elevata qualità. I requisiti hardware minimi non sono proibitivi: un computer con 1 megabyte di RAM.

La grafica sarà a 32 colori e per il suono, ovviamente, non ci saranno problemi. L'uso di un hard disk sarà praticamente indispensabile, visto il molesto del grafico e per giocare sarà necessario disporre di almeno un megabyte di RAM.

L'uscita della versione Amiga è prevista per il mese di marzo.

Versione Amiga

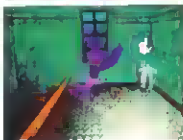
Curva d'interesse previsto

Il grafico mostra una curva che parte da zero, sale rapidamente, e poi si appiattisce.

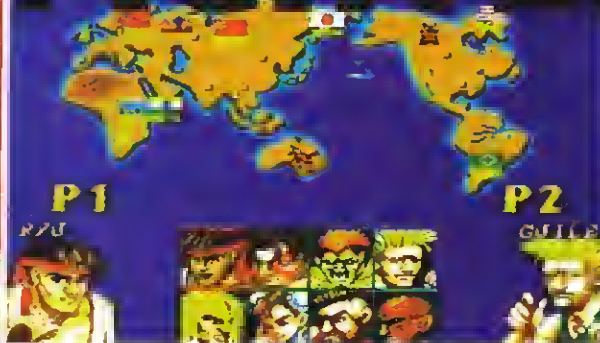
problemi devono essere logici ma, allo stesso tempo, impegnare il giocatore. Se i programmatori volevano creare un film interattivo, ci possono anche essere riusciti, ma per andare al cinema la spesa è ben diversa; ci aspettiamo di più da un'avventura per computer che prosciuga il portafoglio dai nostri risparmi.

Probabilmente il sistema di gioco sviluppato dal team Eldritch Games si adatterà molto meglio al CD-ROM, supportato a con cui i problemi di spazio vengono risolti alla grande. Fino ad allora le avventure da giocare rimangono altre.

Andrea Minini



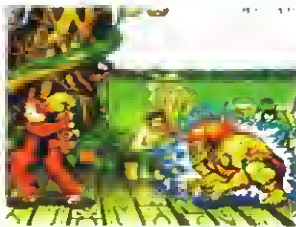
STREET FIGHTER 2



Da due anni nelle Hit Parade delle sale giochi di tutto il mondo, e ultimamente convertito sulla console Super Nintendo, il fenomeno *Street Fighter 2* continua ad espandersi raggiungendo ora anche l'Amiga. È una o disgrazia?

Per quelli che non conoscessero già questo megagioco apocalittico, possiamo dire che *SF 2* è uno dei picchiaduro più riusciti della storia dei videogame. State per partecipare al grande torneo mondiale di combattimento da strada, che si svolge ogni anno in tutto il mondo. Dovrete per questo impersonare uno degli otto sfidanti di quest'anno, vale a dire Ryu, Ken (i due karateka di *SF 1*), Guile (un marine venuto a vendicare un amico assassinato da Mr. Bison), Chun Li (l'acrobata cinese del gruppo, venuta a vendicare suo padre), Blanka (un animale che combatte solo per il gusto di fare a pezzi i suoi avversari), Dhalsim (un indiano che ha il perfetto controllo del suo corpo), Zangief (il lottatore Russo dalla forza comparabile a quella di un grizzly), e E. Honda (un Sumadore giapponese che combatte solo per dimostrare ai suoi allievi la potenza della sua arte).

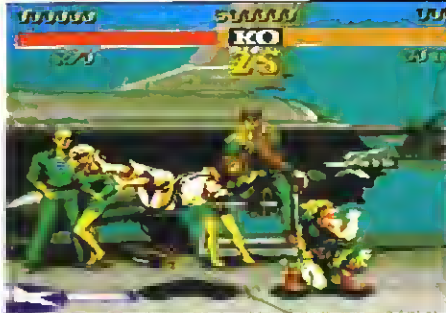
Per accedere alle fasi finali del torneo e tentare di guadagnarvi il prezioso titolo di miglior combattente del mondo, dovrete sconfiggere gli altri sette sfidanti. In queste fasi, però, dovrete affrontare i tre scagnozzi



dell'attuale detentore del titolo: l'ignobile e spietato Mr. Bison. Sono, in ordine, Balrog (un ex-pugile alcolizzato), Vega (un abile acrobata spagnolo che si nasconde il volto dietro una maschera e usa degli artigli come arma), e Sagat (il precedente detentore del titolo, sconfitto da Ken e Ryu in *SF 1*).

Questo picchiaduro differisce dagli altri poiché ogni combattente ha la propria tecnica e le proprie mosse, compresi alcuni colpi segreti molto particolari. Se volete cogliere gli avversari di sorpresa ed avere la possibilità di andare avanti, dovrete trovare i punti deboli, scoprire le tecniche segrete di ogni avversario e vincere due round su tre. Alcuni colpi sono più potenti di altri, e se riuscite ad eseguire le combinazioni giuste potrete anche sfiorire il vostro avversario (oltre che a toglierli molta energia). Ogni tre combattimenti vinti avrete diritto ad una schermata bonus per aumentare il punteggio. Potrete distruggere completamente una macchina, polverizzare una ventina di barili che cadono dal soffitto, o anche atomizzare una piramide di barili infuocati.

La quantità di colpi disponibili è stata leggermente diminuita rispetto alla versione originale, e ne sono rimasti circa sedici. Ricordiamo, però, che il coin-op vantava ben 6 pulsanti per effettuare le varie mosse e combinazioni. Sull'Amiga, parte del problema è stato risolto usando un joystick a 2 pulsanti (uno per i calci



(A destra) Breba è capace di ruotare il corpo come una vera palla di wuassesi! Attento! Poi...!

(Sotto) Chan Li affronta Dhalim nel suo palazzo. Splendide le bellezze dei fondali.

(Sotto a destra) Dhalim sta cercando di sfermare con la sua testa la povera Chan Li.



e l'altro per i pugni), anche se potete utilizzarne uno con un solo pulsante usando lo "Shift" della tastiera, la tastiera con uno o due pulsanti, o addirittura solamente un joystick a un pulsante se siete un virtuoso della manovella e avete la precisione di un robot.

Graficamente parlando, il gioco è stato convertito in modo adeguato. Gli sprite sono abbastanza belli e colorati, e di dimensioni notevoli. I 32 colori dell'Amiga sono stati sfruttati al massimo e i fondali sono eccezionali anche se lo scrolling in parallasse è completamente sparito. Qualche serio problema si riscontra nell'animazione, nella giocabilità e nella parte sonora. Per prima cosa sembra che i programmatori abbiano optato per un'elevata velocità a discapito dei frame di animazione, dando così un fastidioso movimento scattoso ai personaggi e allo schermo,

Secondo, le routine di collisione degli sprite non sono per niente precise, dando a volte risultati imprevedibili, quali una fiamma che vi colpisce mentre gli saltate sopra, colpi che attraversano il nemico senza beccarlo, o colpi dell'avversario che passano a 3 chilometri da voi e che vi colpiscono comunque (non si sa come)... Per usare certe mosse occorre una precisione infernale, soprattutto mentre siete a mezz'aria.

Chiaramente il termine di paragone è l'ormai famoso, anche se un po' anziano ma sempre stupendo, IK+ (un capolavoro superato solo dalla versione SNES di SF2). Non c'è niente da fare però: IK+ è superiore a SF2 in tutti i sensi: rapidità, animazione e giocabilità - con l'eccezione dell'aspetto grafico.



Myu le sta prendendo di santa ragione da Gella! Ma se va là... combinate in casa!

Genere Picchiaduro
Casa US Gold
Sviluppatore Creative Materials



• Sistema di gioco
• Grafica accesa



• Musiche scadenti
• Animazione scattosa e compassi frame
• Collisioni un po' casuali

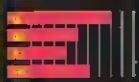
Versione Amiga

Streetfighter 2 non sfrutta assolutamente le capacità tecniche dell'Amiga e crea l'impressione di un gioco finito in fretta per essere disponibile nel periodo natalizio. Secondo noi l'Amiga può fare molto di più e lo stesso, crediamo, poteva fare la US Gold.

Versione PC

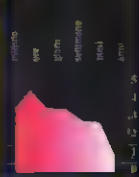
Non è ancora disponibile, ma sembra che sarà la miglior versione per computer, con una grafica a 256 colori, e vari livelli di parallaxe. Il gioco dovrebbe sfruttare le macchine rapide come i 486 a gran parte delle schede sonore. Staremo a vedere...!

K VOTO
736 AMIGA



Sapete ecc cosa? A noi hanno sempre fatto sapere la conversione di grandi titoli! Quando hai saputo che c'era voluto più di un anno agli stessi programmatori del gioco per convertire SF 2 per Super Nintendo, mi sono detto: "qualcuno ancora fella gli ingredienti per fare una buona conversione"! I infetti non mi sbagliavo. E ora ecco che ecco SF 2 per Amiga, dopo una qualche mezza di lavorazione. Risultato: una gioco che dà proprio la sensazione di una conversione fatta in modo affrettato e superficiale e diventa utilizzabile solo se si utilizza con un joystick, due pulsanti. Aspettate piuttosto *Final Street Fighter Team 12* che, a quanto abbiamo potuto vedere, sembra davvero eccezionale!

CURVA INTERESSE PREVISTO

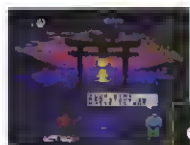


Infine, le musiche del gioco sono decisamente scadenti, anche se alla US Gold, hanno fatto un sforzo per le voci campionate.

Per alleviare le vostre sofferenze, una volta cantato il gioco, potete sempre invitare un vostro amico e giocare in due intraprendendo vere e proprie sfide, o addirittura tornei tra amici grazie anche alla possibilità di dare un handicap ai giocatori più forti.

Peccato! Secondo me i programmatori della US Gold si sono persi una buona occasione per creare un nuovo metro di giudizio in termini di picchiaduro. Poteva diventare il nostro K-Parametro!

Alex Paoletti



FLOPPERIA

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano • Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05 • MM3 Medaglia D'Oro
P.zza S. Maria Beltrade, 1 (angolo Via Torino) • 20123 Milano • Tel. (02) 72.60.18.18 • MM1-MM3 Discom

Negozi aperti al pubblico dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30. Vendita anche per corrispondenza

BUON 1993

WING COMMANDER

Il team di Chris Roberts ha impiegato quasi 77 mesi per sviluppare le tecniche di rotazione che lo hanno reso celebre e sono stati necessari altri due anni alla Origin per convertire questo capolavoro sul 16 bit Commodore, ma l'attesa è finita! *Wing Commander* per Amiga è ormai realtà.



Al bar dell'astronave madre discutiamo con i colleghi piloti.



Le esplosioni conservano una certa spettacolarità anche a 16 colori.

Definire *Wing Commander* "solo" un simulatore è effettivamente poco. La storia è stata scritta da tre autori, il suono realizzato da due compositori e un esperto in effetti sonori, e la grafica utilizza tecniche di rotazione e bit-mapping molto avanzate. E sono state queste caratteristiche insieme alla componente cinematografica che lo hanno reso uno tra i più entusiasmanti giochi di tutti i tempi.

Le affascinanti sequenze animate di intermezzo forniscono, poi, una gradevole pausa tra le varie azioni e contribuiscono a ricreare la sensazio-



L'astronave sono stata realizzata con tecniche di rendering. Piccolo che con soli 16 colori non da ne si accorge nemmeno.

ne di narrazione cinematografica, senza contare che parlando con i vari piloti si possono ottenere consigli molto utili su come condurre una battaglia. È stata riposta molta cura anche nei dettagli: sugli armadietti dei piloti sono appese foto di donne nude e un secchio raccoglie l'acqua che cade da un tubo rotto. Le colonne sonore sono molto varie e si modificano a seconda della situazione di volo, da un combattimento furioso a un inseguimento fino al ritorno trionfale alla base. È possibile inoltre comunicare direttamente con qualsiasi astronave che si trovi nelle vicinanze, amica o nemica che sia. Infine, dopo aver completato la missione, ci si ritrova nell'hangar dove verranno valutati i danni e dove il colonnello Halcyon giudicherà le azioni intraprese nel corso della battaglia. Se invece morirete durante una missione, una sequenza animata vi mostrerà la drammatica cerimonia del vostro funerale.

Detto questo, la versione Amiga di *Wing Commander* è molto deludente. La grafica è a livelli decisamente bassi, convertita dalla versione VGA in modo grezzo e superficiale. Se le sequenze animate risultano più fluide, le rotazioni del gioco sono terribilmente lente e scattose, difetto determinato dalla mancanza di MHz natu-

K VOTO 630 AMIGA

Genere Simulazione Spaziale
Casa Origin
Sviluppatore Interne

• Il gioco ruota solo su tre distici
• Caricamenti frenetici ma veloci
• Possibilità di installazione su HD

• L'attesa è superata per gli Amiga "veri"
• Grafica a colori non entusiasmante

Versione Amiga

La grafica è stata copertata del 25% della VGA a 16 colori in modo grezzo, mentre il suono non è ai massimi livelli. Certo è meglio che uno squallido buzz buzz, ma le confronto a capolavori come *Agony* al meritarlo uno zero assoluto. È prevista l'installazione su HD, ma anche con l'ausilio di un secondo drive non ci saranno particolari problemi poiché i caricamenti sono abbastanza veloci a il gioco riede solo ai tre dischi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

ralmente chi possiede un 3000 o il nuovo 1200 non risentirà certo di questo problema.) Stesso discorso per il suono, che dà l'idea di essere trasportato "pari pari" dall'originale senza modifica alcuna. Concludendo, se avete un Amiga equipaggiato con un microprocessore più veloce (un 68020 o più) e siete appassionati di questo tipo di giochi allora fateci pure un pensierino, altrimenti lasciatelo perdere poiché rischiate solo di rimanere delusi.

Fabio Massa

600 O 1200?

Quando il progetto di *Wing Commander* per Amiga cominciò a delinearsi, l'Amiga 1200 era solo un'idea che rotava nella testa del designer Commodore. Ora che la nuova macchina è uscita questa versione del capolavoro della Origin non sfrutta certo a pieno le sue potenzialità. Certo, la velocità è maggiore ma una versione con più colori sarebbe applicabile, al momento non vi sono ancora annunci ufficiali ma sembra probabile che la Mindscape prepari fra qualche mese una versione scritta appositamente per il 1200, non resta che aspettare.

WWF

The European Rampage Tour

Il wrestling è uno degli sport più seguiti in USA, ed anche qui da noi, fino a poco tempo fa, contava un certo numero di appassionati. Purtroppo, però, negli ultimi tempi Tele+2 ha riservato il privilegio di vedere le acrobazie dei wrestler più famosi ai suoi abbonati, criticando la trasmissione curata e commentata da Dan Peterson.



Ai noi poveri videogiocatori non abbonati, dunque, non resta altro che cercare consolazione nel nostro vellutato mondo al silicio, affidandoci ai vari giochi che hanno tentato in più di un'occasione di emulare le prodezze di Ultimate Warrior e di Ric Flair, di Hulk Hogan e di Big Boss Man, e ancora di Bret "The Hitman" Hart e di Ted Di Biase.

A mio parere è stata la Genias a raggiungere il miglior risultato con il suo *Top Wrestling*, ma anche la stessa Ocean ci aveva già provato con *WWF - Wrestlemania*, un gioco però decisamente scadente. Vediamo un po' se è riuscito a fare meglio con questo *WWF - The European Rampage Tour*.

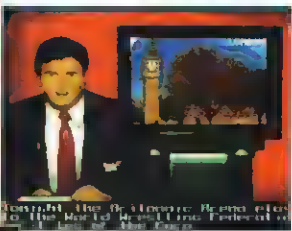
Il gioco prende spunto, per l'appunto, dall'European Rampage Tour, una sorta di tournée europea dei colossi che animano il curioso mondo della WWF, e più precisamente dei tag-team, cioè delle coppie di wrestler.

Dopo una bella presentazione che ci mostra i *Legions of Doom* più incazzati che mai, ci

viene richiesto di scegliere i due lottatori che comporranno il nostro team tra quattro possibili atleti: il mitico Bret "The Hitman" Hart, arcinoto per le sue spettacolari mosse tecniche, Randy "Macho Man" Savage, che ha però, ahinoi, lasciato a casa la dolce Miss Elizabeth, l'inesorabile Hulk Hogan ed infine quel matto di Ultimate Warrior. Questa sezione del nuovo programma della Ocean è veramente carina, perché per ognuno dei wrestler proposti viene riportata una scheda con le sue caratteristiche principali, accompagnata dalla musicetta di presentazione con cui i protagonisti sono soliti entrare sul ring.

A questo punto si giunge al primo dei quattro incontri da affrontare: dopo una breve presentazione in puro stile televisivo, corredata dalle solite minacce e compagnia bella che lasciano il tempo che trovano, si passa direttamente agli schiaffoni del ring.

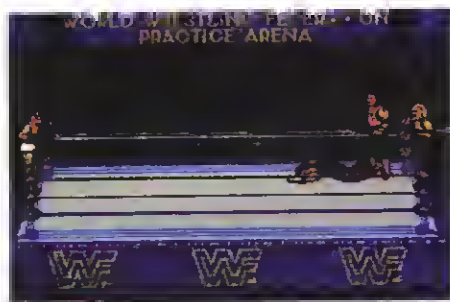
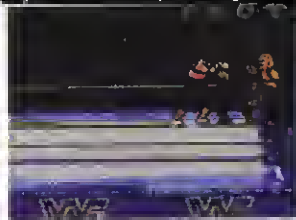
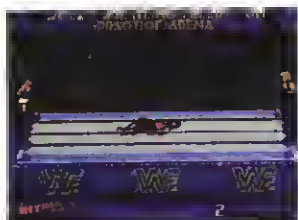
Il primo incontro vede i nostri atleti contro gli odiosi *Nasty Boys*, i ragazzi cattivi, due



(Sopra) La presentazione in stile televisivo ricorda un po' i classici TV Sports della Cinemaware.

(A destra) Lo schermo di selezione del vostro tag-team.





(le alte) Una presa alle corde. Intanto il secondo del team ancora incassando l'incasso.

(A fianco) del corio, forse è il momento di saltargli addosso e fare bizzarra la ruota all'arbitro.

omaccioni grassi e bruttissimi che avranno al massimo una decina di denti in due. Se si supera la prima sfida, ci attende la Money Inc., squadra composta dai altrettanto simpatici Ted "The Million Dollar Man" Di Biase ed il suo allegro amichetto I.R.S. e, se anche il secondo match va a buon fine, i Natural Disaster, ossia i giganteschi Earthquake e Typhoon, sono prontissimi a vi compir di mazzette. Solo completando vittoriosamente l'European Rampage Tour (la serie di tre incontri che ho appena finito di descrivere) si potrà accedere alla grande sfida di New York, in cui ci attendono al varco niente poppdimeno che i Legions of Doom.

Quanto alla fase di gioco vera e propria che, direte voi, in fondo è il succo di ogni videogame: alla Ocean sembrano non aver ancora capito che non basta acquistare una licenza e crearla attorno il contorno generale per realizzare un buon prodotto. Intendiamoci, la riproduzione dell'incontro non è male, anzi,

ma dopo una così ricca premessa si rimane con un po' d'amaro in bocca.

Il ring è visto lateralmente ed entra interamente in una schermata, risultando quindi piuttosto piccolo, anche se la grafica è di buon livello. Il sonoro è nella media, ma il vero punto dolente viene, proprio come nel predecessore, dalla giocabilità: il numero di mosse disponibili è stato incrementato un po' e per fortuna è stata tolta quella sedia fuori dal ring il cui uso improprio sulla testa dell'avversario rendeva la vittoria assolutamente semplicissima, ma la varietà dei colpi effettuabili è comunque piuttosto limitata. Alcune mosse, poi, si possono fare solo in particolari condizioni rendendone difficile il frequente utilizzo.

La presenza dei compagni (il nostro e quello avversario) a bordo ring ha incrementato un po', invece, l'interesse degli incontri, visto che se uno dei due lottatori è in difficoltà, può chiedere il cambio (attraverso il tocco) e recuperare così una parte di energia. Si può anche

K VOTO

739

Genere Sportivo
Coda Ocean
Sviluppatore Interno

Versione Amiga

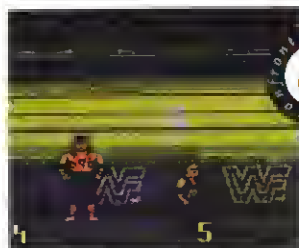
Due i dischi di gioco di questo WWF - The European Rampage Tour, che vengono caricati con una buona velocità del drive. Anche i cambi di disco sono più che accettabili data la loro scarsa frequenza. La grafica è buona, soprattutto nell'introduzione e nella sezione dedicata alle scritte del wrestler. Anche il sonoro, in questi casi, è di ottimo livello, con una riproduzione digitalizzata dell'"All right" dei Legions of Doom davvero impressionante. Immagino non gioie che la musiche che accompagnano nella realtà Hulk Hogan e Ultimate Warrior nel ring che sono state qui riprodotte esaltano non poco parecchi fan del musculoso wrestler.

CURVA INTERESSE PREVEDI

realista
arte
sfuggente
mus
regal

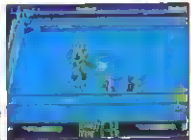
giocare in due, ed in quel caso ogni persona controlla uno dei componenti del team. Non è possibile, quindi, dare vita a sfide all'ultimo sangue tra due avversari umani. Ed è un peccato, perché quest'opzione avrebbe forse dato nuova linfa ad un programma che, in definitiva, è poco più che discreto.

Simone Bechini



Bisogna fare presto a risalire sul ring altrimenti alla scadenza dei 10 secondi l'incasso sarà perso.

WWF - The European Rampage Tour va ovviamente confrontato con la precedente pubblicazione dalla Ocean sullo spettacolare sport americano: **WWF - Wrestlemania**. La Ocean è riuscita e migliorare un po' il suo prodotto, ma ancora non abbastanza. Grazie al cielo è stato allentato lo smantellamento del joystick durante le prove di forza, sostituito dalla ripetuta pressione dal pulsante di fuoco, ed anche solo questo fatto è secondo me una notevole conquista in termini di giocabilità. Anche la grafica di contorno è stata migliorata, così come la animazioni dei lottatori. Insomma, la cura riposta in **WWF - The Rampage Tour** è nettamente superiore a quella che era stata dedicata a **WWF - Wrestlemania**.



TASK FORCE 1942



Dopo averci fatto viaggiare nelle profondità del Pacifico con *Silent Service* e *Silent Service II*, la Microprose affronta la guerra sui mari da un'altra prospettiva.

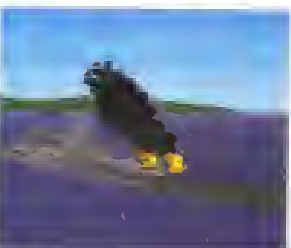
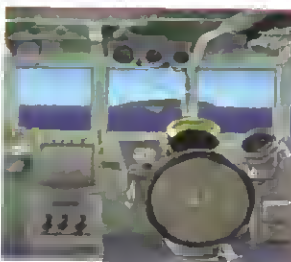
All'inizio del 1942 la Marina Imperiale giapponese, sull'onda della vittoria conseguita a Pearl Harbour nel '41, si scontrò con le forze alleate in una serie di battaglie navali che in pratica decisero le sorti dell'intera guerra nel Pacifico. Se i Giapponesi fossero riusciti a prendere le Solomon e a conquistare Midway, avrebbero quasi certamente sconfitto gli USA e conquistato l'Australia. Se invece gli Alleati avessero difeso le Solomon e Midway, avrebbero stretto d'assedio i Giapponesi.

Tutti sanno che nella realtà gli Americani vinsero queste battaglie e, di conseguenza, la Guerra nel Pacifico, ma la Microprose è pronta a rimettere in discussione questo capitolo di storia contemporanea con *Task Force 1942*, una accuratissima simulazione di battaglia navale di superficie. Infatti la software house di Wild Bill Stealey vi dà la possibilità di salire sulla plancia di una nave da guerra americana o giapponese e affrontare una battaglia simulata nei

minimi dettagli.

La prima cosa da fare è dare un'occhiata alla mappa (che in pratica è anche un radar, anche se nel 1942 non esistevano radar così accurati) e decidere come muovere le proprie unità. Infatti in *TF1942* non comanderete una singola unità (se non in casi eccezionali) ma un gruppo di navi da guerra. Potete scegliere velocità e direzione di ogni nave o gruppo, conoscere i dati della nave e gli eventuali danni sostenuti. Il manuale spiega esaurientemente molte manovre navali "di gruppo", e non dovrebbe essere difficile imparare quel tanto di strategia navale per permettervi di concludere felicemente uno scontro.

Dopo aver controllato la situazione dalla mappa, potete scegliere di dare un'occhiata con il binocolo, in modo da poter individuare e, grazie allo zoom, riconoscere i vostri nemici. Le navi che incontrerete sono essenzialmente di tre tipi: corazzate, come la Yamato, caccia e mercantili. Vien da chiedersi



(Sopra a Sin.) Sembra *Silent Service*, vero? In effetti vi trovate dietro al binocolo della Washington!
(Sopra a Dx) Una stata marina della vostra armatoria.
(Sotto) Il ponte di comando, da cui potrete prendere tutte le decisioni.

TASK FORCE 1942
72
CENTRO 500



dove sono finite le portaerei e i sottomarini, ma in effetti dalle parti delle Solomone nel '42 non c'erano molte portaerei, e i sottomarini americani stavano ben lontani dalle grandi flotte nemiche.

Dopo aver individuato il nemico, si deve fare un salto in sala controllo di tiro, dove un efficiente, quanto anacronistico computer balistico fa le veci dell'ufficiale puntatore, elaborando i dati necessari per centrare il nemico, come distanza, velocità e angolo d'attacco. Dopodiché non dovete far altro che cliccare sul pulsante rosso per vedere partire il colpo e, si spera, esplodere il nemico in una nuvola d'acqua e di fiamme.

Naturalmente, se controllate un caccia (o Destroyer) potete anche contare sui siluri (infatti le corazzate non disponevano di tubi lanciasiluri). Basta accedere allo schermo di controllo dei tubi lanciasiluri e, con una procedura simile a quella delle torrette, mirare e poi lanciare la torpedine.

Prima o poi, per quanto siate degli abili comandanti, un colpo avversario centerà la vostra nave, e dovete subito scoprire il tipo di danno: è piuttosto seccante ritrovarsi con le torrette di prua fuori uso proprio in mezzo ad una battaglia! Se poi volete dare un'occhiata dall'esterno, basta premere un tasto funzione: potrete ammirare la vostra nave sotto qualsiasi angolazione, spostandovi semplicemente con il mouse.

Come avrete capito TF1942 non è una di

quelle simulazioni che richiedono anni di studio per levare l'ancora o i gradi di Capitano di Corvetta per poter sparare un paio di colpi. Anzi, seguendo la politica ormai abituale della Microprose, grazie ad un pannello di realismo, consente ad un principiante di comandare una nave sin dall'inizio. Inoltre alcuni accorgimenti, come la mappa-radar o il computer di puntamento, anche se anacronistici, rendono questa simulazione giocabile da tutti, senza impoverire l'aspetto tecnico.

Per regolare meglio il livello di difficoltà e aumentare la longevità della simulazione si può scegliere di affrontare una battaglia inventata ex-novo dal giocatore, che sceglie tutti i parametri, dall'entità delle forze in campo

TF1942 assomiglia moltissimo ad un altro prodotto della Microprose, *Silent Service*. Come *Silent Service*, TF1942 è diviso in diversi "schermi", ognuno dedicato a una funzione ben precisa, come guidare la nave, sparare con la torretta, lanciare i siluri, controllare i danni, ecc. *Silent Service* si rivela un po' più giocabile di TF1942, perché si controlla una sola unità per volta, e tutto sommato è più semplice guidare un aottomarino che una task force di sei o sette incrociatori. Invece l'ultimo prodotto della MPS è più "strategico" a spesso dovette combattere intere battaglie più sulla mappa che in pianca. TF1942 offre in compenso la possibilità di controllare anche le navi Giapponesi, mentre in *Silent Service* si poteva stare solo dalla parte dello Zio Tom.

Genre Simulazione
Casa Microprose
Sviluppatore Lawrence Schick

• Tecnicamente perfetto
• Grafica curata nei particolari
• Relativamente facile da controllare

• Mancanza di controllo su tutte le Task Force

K VOTO

895

PC

Curva interesse prevista

Come per quasi tutti i prodotti della Microprose, *Task Force 1942* è perfetto, almeno sotto il punto di vista tecnico. Il risultato di questa simulazione è doppiamente viene simulato di tutto, dall'alba al tramonto, dal buio che illumina la notte, eccetera, si tratterà di ricercare gli obiettivi, dai panzer di fanza dei migliori sergenti e uomini, alla miniera che del pannello. Inoltre, il controllo della vostra Task Force è semplicissimo, considerando che rudemente considerato nel a sette anni modificati, cambiando il mouse con una decina di anni, potrete dare qualche ordine, dall' "avanti tutto" al "torre", niente di macchinosa, anche se dovete leggere il manuale per diventare del vero comandante.

Versione PC

Task Force 1942 è diviso in sei schermi per i computer dai 386 in su, ma non aspettatevi di vederlo girare fluidamente su un 25 Mhz, specie quando selezionate le viste aerea. Il suono non è male, anche se al limite a qualche effetto sonoro quando in colpo centra il bersaglio, e a qualche mualchetta d'intermezzo. Indispensabili il mouse e la VGA, meglio se di quelle veloci.

CURVA INTERESSE PREVISTA

Curva interesse prevista

al tempo e all'ora dello scontro, oppure di partecipare a una missione storica (ne sono disponibili solo una decina) o, infine, affrontare la campagna delle Solomone, incontrando le stesse difficoltà di quell'umida mattina di fine Agosto 1942...

Paolo Paglianti



C[®] B.C.S.

Commodore

BASIC COMPUTER SYSTEM

VIA MONTAGANI, 11

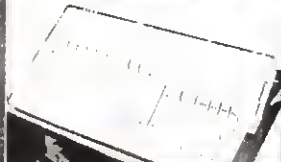
20141 MILANO

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

TEL. (02) 8464960 r.a.
FAX (02) 89502102



DISPONIBILE
ANCHE CON HD20/40/80/120/200



AMIGA 600 NEW
£.490.000

AMIGA 1200
£.780.000



AMIGA 4000 HD120
DA £.3.900.000



**NOVITA' GIORNALIERE PER
SEGA MEGA DRIVE
ATARI LINKS
CDTV COMMODORE
GAME BOY**



COMPUTER 386-25 MHZ
CON MONITOR A COLORI
£.1.550.000

ORDINA LE NOVITA' !!



**INCA
PER PC**
£.99.900



**GOBLINS II
AMIGA E
PC**
£.59.000



**STREET
FIGHTER II**
£.59.000



**THE MANAGER
PER AMIGA**
£.79.000



**KICKSTART
PER
AMIGA 4000**
£.60.000

NOME E COGNOME _____
INDIRIZZO _____
CITTA', CAP E PROVINCIA _____
PREZZO E N. TELEFONICO _____
FIRMA SE MINORENNE _____

DESCRIZIONE

COMPUTER

PREZZO

**ORDINA DIRETTAMENTE INSERENDO LA RICHIESTA SOPRA RIPORTATA O TELEFONANDO
AL (02)8464960 FAX (02)89502102 NELLA NOSTRA UNICA SEDE !!**

**I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
RIPARAZIONI PER PC, COMMODORE E FAX**

ORARIO 9,30-12,30 15,30-19,00 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Dopo lo strepitoso successo di *Chuck Rock* non potevano non mancare dei cloni di quel divertentissimo platform. Andiamo a vedere se anche *Joe & Mac Caveman Ninja* della Elite si inserisce veramente in questa categoria.

Secondo voi, per quale dannato motivo due tranquilli cavernicoli dovrebbero abbandonare la loro calma e accogliente caverna mettendosi a girare per un mondo pieno di insidie? Complimenti! Avete vinto la più classica delle bambolette. Infatti è proprio per cercare le loro belle bambolette scomparse che i nostri due amici si vanno a cacciare in mezzo ad un mare di guai, e che razza di guai!

Durante la lunga ricerca infatti si troveranno ad affrontare alcuni dei più cattivi e famelici animali preistorici come il "Piccolo Pteranodonte" che ha una apertura alare di soli nove metri o evitare le insidiosissime "Tyran Triffids" affamatisissime piante carnivore in grado di sputare semi velenosissimi. Bisogna dunque attraversare ben quindici territori e, alla fine di ognuno c'è il famigerato Capo del Territorio che, a volte, vi garantisce, è davvero enorme. Lungo il percorso si possono anche incontrare dei divi che comunque si ricongiungono nella landa dove si affronta il Capo. Sta a voi scoprire quali sono i tragitti meno pericolosi o i più accessibili.

Naturalmente non potevano mancare bonus vari, generalmente sono cibarici, che oltre a incrementare il punteggio restituiscono un po' di vitalità. Ma il particolare sicuramente più interessante è rappresentato dalla possibilità di poter provare delle armi più potenti rispetto all'ascia di cui si è dotati in partenza. Le nuove armi possono essere reperite rompendo le uova che talvolta alcuni pterodattili ci sganciano in testa. Ci si potrà quindi difendere con il boomerang, con palle di fuoco, con ruote di pietra o addirittura con la propria immagine! Infatti premendo il tasto si "spara" l'immagine di colui che ha raccolto quest'arma, annientando la prima cosa che incontra (pietra rotolante, animale o cavernicolo che sia). Il gioco raggiunge il massimo della godibilità quando si affronta la ricerca delle donzelle in due. Infatti è possibile acchiappare il "socio" di turno, sollevarlo e scagliarlo sui nemici, salvando la propria pellaccia a scapito di quella dell'amico che, da quel momento, forse tanto amico non sarà più. Alla resa dei conti, questo gioco, pur essendo ambientato nel mondo di *Chuck Rock*, è



in realtà molto più vicino a *Ghost'n Goblins* con i suoi seguiti e cloni vari. Tutti i personaggi e gli animali che si incontrano sono ben disegnati e, come ormai in quasi tutti i giochi, anche quando lo schermo è strapieno di gente l'azione non rallenta, tenendo alta la frenesia della sopravvivenza. Ottima anche l'opzione che consente di scegliere con quale joystick o control pad affrontare il mondo preistorico. Anche il livello di difficoltà è molto ben bilanciato e con un pochino di pratica diventa relativamente facile affrontare almeno i primi Capì. Insomma: un gioco che sicuramente vale la pena di possedere.

Enrico Mariani



L'ottimo di visuale isometrica contribuisce all'umorismo del gioco.

Genere Platform
Casa Elite
Sviluppatore Interno

Opzione joystick/control pad
Livello di difficoltà ben bilanciato
Divertentissimo in due

Versione Amiga

Ancora una volta l'Amiga dimostra di non avere nulla da invidiare alle console. I personaggi di Joe & Mac si muovono molto fluidamente e i fondali sono ricchi e dettagliati. Anche dal punto di vista del suono non ci si può lamentare, con molti motivetti carini e orecchiabili. L'opzione di controllo con il joystick è la migliore in assoluto per un prodotto ottimamente realizzato.

K VOTO

869

ANNO 4

CLASSIFICA

Questo, forse, è uno di quei giochi che mi piace definire "universali". Infatti per una semplice mossa di particolare rilievo (come potrei vedere dai voti parziali) o un gioco estremamente piacevole in grande quantità di tempo, mi piace anche io persona che non sono molto portata per i giochi a piattaforma.

Se aggiungiamo poi anche la possibilità di far vedere o di dimenticare il nostro compagno senza che si ottenga la sensazione che si stia giocando con un prodotto.

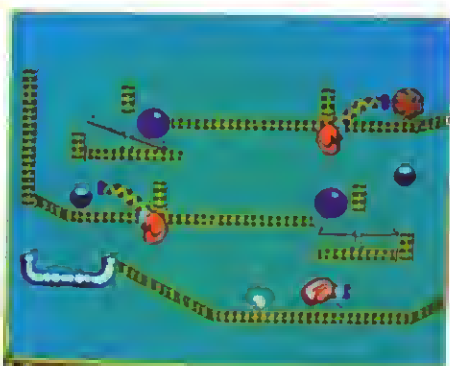
CURVA INTERESSE PREVISTO

prezzo
gioco
giorno
settimana
mese
anno



Impossibile trascinare un sorriso in fronte a questi cavernicoli.

The INCREDIBLE MACHINE



Bisogna proprio dire che ne sentivamo la mancanza. Un bel gioco di abilità mentale che ci riporta ai gloriosi tempi del C64, quando la grafica non era, per forza di cose, eccelsa, ma le idee abbondavano.

L'idea del gioco viene mascherata dietro l'immagine di un improbabile professor Q, che ha deciso di creare delle apparecchiature particolari, ognuna delle quali con uno scopo preciso, benché sicuramente difficili da brevettare.

A chi potrebbe interessare acquistare una macchina che permette di far scappare un topo da tre famelici gatti, oppure di fare canestro senza toccare il pallone (sfruttando dei tappeti mobili), oppure fare fuoco con tre pistole diverse contemporaneamente? Insomma la Macchina Incredibile del Professor Q, non rientra tra quegli oggetti che, anche il più eccentrico dei milionari vorrebbe mettere in bella mostra nel salotto.

Per far funzionare la macchina abbiamo a disposizione un'infinità di attrezzi tra i più disparati: gatti, topi, pistole, palle da bowling, palloni da pallacanestro, palline da tennis, palline da baseball, corde, carrucole, secchi, tappeti mobili, cinghie dentate, missi-

li, pistole, cannoni, criceti in gabbia, lampadine, dinamite, scimmie, interruttori elettrici, palloncini, generatori elettrici, mulini a vento, pesci rossi, tubi, scatole a sorpresa, guantoni a molla, insomma un'infinità di materiale.

Naturalmente non tutti questi attrezzi vengono utilizzati simultaneamente, ma può capitare di usarne molti in contemporanea per arrivare a risolvere determinati problemi che sono collegati alla "meravigliosa" invenzione del Professor Q.

Il gioco in sé consiste nel posizionare alcuni oggetti nei punti giusti per poter arrivare alla soluzione finale suggerita dal professore. Ad esempio un tappeto mobile potrà essere mosso da un criceto che corre su una ruota collegata con una cinghia dentata al meccanismo del



Nel pannello di comando ci vengono date delle brevi informazioni sul livello che ci apprestiamo a risolvere.

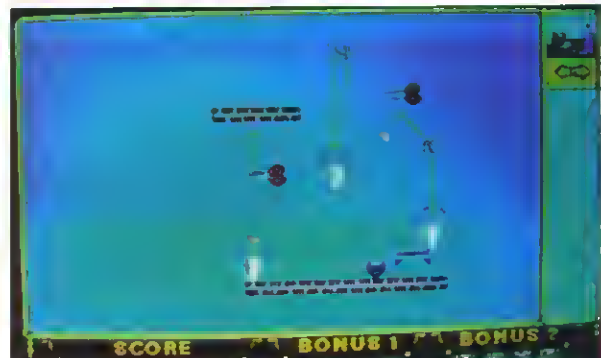
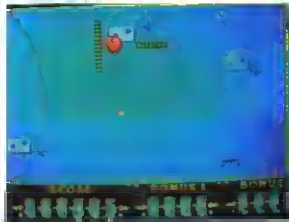
tappeto, il criceto comincerà a correre solo se è spaventato, quindi sarà necessario colpire la sua gabbia con qualcosa, solitamente una palla.

Un altro esempio può essere quello di utilizzare la dinamite per far saltare una palla da bowling che vada poi a colpire la gabbia del criceto di cui sopra.

Per farlo, però, occorre accendere la dinamite. E non avendo a disposizione dei fiammiferi, l'unico modo per

Un gioco carino, ma che dimostra, almeno per ciò che concerne lo stile, i suoi anni

riuscirci è quello di sfruttare l'effetto della luce



(A lato) Per risolvere questo livello, bisogna chiudere e far chiudere tutte le forbici. Le funi verranno tagliate e noi ci troveremo fatti.

su uno specchio che converga i raggi verso la miccia, e così via. Insomma, per far funzionare la macchina del Prof Q occorre aguzzare al massimo l'ingegno.

Come molti di voi avranno potuto capire dalla sommaria spiegazione dei meccanismi del gioco, altro non si tratta che di un semplice gioco in cui bisogna risolvere numerosi livelli (86 per la precisione) utilizzando i materiali messi a disposizione, partendo da livelli piuttosto semplici fino ad arrivare a livelli decisamente intricati.

Esiste anche la possibilità di creare dei livelli utilizzando l'editor per rendere la sfida sempre attuale.

La grafica è molto carina, ben realizzata e piacevole a vedersi, ma, purtroppo, solo di contorno in un gioco di questo tipo, quello che conta è la complessità dei livelli e il divertimento che si ha nel risolverli.

I livelli preconfezionati sono 86, non pochi, ma nemmeno molti, tenendo conto che i primi sono decisamente semplici. La possibilità di crearne di nuovi è interessante, ma chi si prenderebbe la briga di passare ore a studiare terribili marchingegni per poi risolverli? Certo esiste la possibilità di sfidare un amico, ma è così remota e, quanto meno, non molto accettabile.

In conclusione si può dire che *The Incredible Machine* è un titolo molto curato e divertente.

ma il suo divertimento si esaurisce troppo presto e la possibilità di crearne di nuovi aumenta la sua longevità in misura minima.

Un gioco carino, ma che dimostra, almeno per ciò che concerne lo stile, i suoi anni: in un'epoca di grafica a 256 colori, di simulazioni di tutti i tipi, giochi come questi possono appassionare solo i patiti del genere rompicapo.

Il gioco comunque, centra in pieno ciò che si è prefisso, se avete passato notti insonni con gli umani di *The Humans*, con i *Trodders*, e, naturalmente con i *Lemmings*, il gioco fa per voi, altrimenti...

Giorgio Baratto



Il titolo che, se vogliamo, si avvicina di più a *The Incredible Machine*, anche per potersi rendere conto della differenza con cui ormai si tenta l'approccio ai giochi di questo tipo, è senza dubbio

Lemmings. La vittoria va sicuramente a quest'ultimo, proprio perché, ormai, bisogna puntare maggiormente all'aspetto divertente, in giochi in cui l'unico scopo è quello di superare livelli su livelli di situazioni che richiedono molta materla grigia. *TIM* non riesce, anche se la realizzazione è di ottima qualità, a scalfire il capolavoro della DMA Design.

K VOTO

750 PC

Genere Rompicapo
Casa Sierra
Sviluppatore Jeff Tunnell

• Grafica molto curata e piacevole
• Inconuente
• Il oggetto da utilizzare

• Pochi livelli
• Stile di gioco datato

Versione PC

La grafica fa le parte del leone, e considerando che il gioco è per la maggior parte statico, c'era da aspettarsi. Non dovrebbero esserci problemi di velocità del clock, ma bisogna tenere presente che il gioco necessita almeno un PC 386dx per girare. Il controllo con il mouse (obbligarlo) è intuitivo. Anche se un'altra piattaforma il gioco non migliorerebbe di una virgola.

Curva interesse previsto

curva interesse previsto



LETHAL W

L film d'azione, specie se ben realizzati e divertenti, sotto le festività, solitamente, riscuotono un gran successo, e i produttori di *Arma Letale 3*, senza dubbio, a quest'ora si staranno godendo i frutti dell'ultimo lavoro di Mel Gibson e Danny Glover.

Ma poteva forse mancare il relativo tie-in firmato Ocean? Naturalmente no, e infatti, puntualmente, all'inizio di Dicembre, è arrivata in redazione la confezione di *Lethal Weapon*, pronta per essere giocata e soprattutto testata a fondo per i nostri lettori.

La trama del gioco sintetizza quelle dei tre episodi cinematografici, due dei quali diretti da Richard Donner.

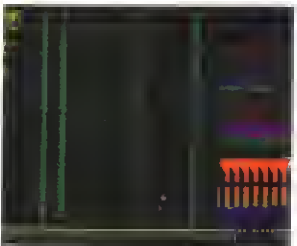
La prima missione vede i nostri eroi alle prese con il recupero di un container pieno di dollari, frutto del traffico di droga, collocato su di una nave che sta per lasciare il porto di Los Angeles; nella seconda Riggs e Murtaugh devono invece sventare un tentativo eversivo di alcuni fanatici terroristi che hanno collocato degli ordigni nella intricatissima rete della metropolitana cittadina; nella terza il dinamico duo cercherà di liberare Leo Getz, personaggio chiave tenuto in ostaggio in una vecchia fonderia abbandonata alle porte di L.A. Solo dopo aver portato a termine, in un qualsiasi ordine, questi tre lavoretti facili facili (per modo di dire) si arriva alla sfida finale: sgominare una banda di poliziotti corrotti che trafficano con la mala le armi dell'arsenale della città. E lì sono guai seri, anzi serissimi... ma solo senza il vostro aiuto, natu-

ralmente!

All'inizio del gioco viene proposto l'interno della centrale di polizia. Qui si può scegliere di prendere un appuntamento con una delle innumerevoli bionde segretarie del sergente oppure di entrare in una stanza: nello spogliatoio del personale potrete selezionare Riggs o Murtaugh; la sala computer vi permette di inserire il codice di accesso che memorizza i vostri progressi; l'ufficio del capo è utile per ricevere delle informazioni.

Per quanto concerne la scelta del personaggio, va detto che Riggs è un provetto atleta nonché un esperto di arti marziali in grado di far impallidire il mitico Jean-Claude (Van Damme, of course) in persona; Murtaugh, invece, pur essendo grande, grosso e soprattutto cattivo, è più scadente nel fare a cazzotti, ma in compenso ha un revolver (stile Tuckelberry, per intenderci) con cui è meglio non scherzare. Purtroppo, però, le munizioni in dotazione non sono infinite, anche se ogni tanto si trova qualche cartuccia di proiettili sparsa qua e là, quindi è opportuno farci attenzione.

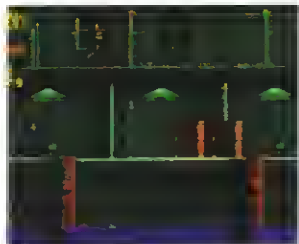
Riguardo alla fase di gioco vera e propria, bisogna ammettere che, nel complesso, *Lethal Weapon* è un prodotto discreto, anche se si po-



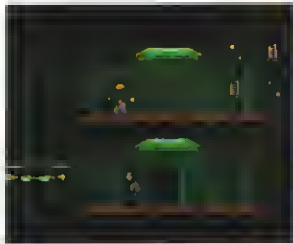
L'ufficio del capo: da qui è possibile scegliere le missioni da affrontare.

La sala computer: qui si possono inserire i codici di accesso a particolari missioni.

EAPON



Scaci ghenti all'inizio del primo minigioco, ambientato nel porto di Los Angeles. Buona fortuna.



Sulla piattaforma superiore potete notare due caricatori di munizioni. Le tinte di ingrandimento danno invece punti extra.

teva certamente fare molto di più: grafica e suono sono di un livello accettabile, ma niente di più; gli sprite, ad esempio, sono disegnati con un'evidente superficialità ed i fondi sono spesso eccessivamente scarni di particolari.

In aggiunta agli ormai usuali effetti sonori sono state inserite nel programma anche cinque musiche, di qualità assolutamente media. Ma l'aspetto in maggior misura determinante nella valutazione di un platform game d'azione come questo è indubbiamente la giocabilità, e purtroppo talvolta cala sensibilmente: in particolare modo nel primo e nel terzo livello, in cui è indispensabile gestire i movimenti del nostro ciccio con estrema attenzione e precisione, il metodo di controllo si rivela piuttosto inadeguato, provocando la perdita, anche reiterata, di una delle quattro vite a nostra disposizione.

Tra l'altro il livello di difficoltà generale di questo *Lethal Weapon* è discretamente elevato, ed anche al di là dei problemi di controllo, ben presto ci si rende conto di quanto sia dura la vita del poliziotto: bastano 3-4 pallottole sparate contro di noi a tradimento ed il giubbotto anti-



La piattaforma mobile si muoveva troppo velocemente, a non sempre risulta facile saltare sopra in scioltezza.



Questa missione è ambientata nell'illuminato scenario delle fognature cittadine. Tappetini il nero primo di colore.

pioietista va a farsi benedire insieme a chi lo indossa.

In definitiva *Lethal Weapon* è un tie-in di buona fattura, che si perde però, per molti aspetti, in una mediocrità che pare serpeggiare nel panorama delle ultime uscite della Ocean, nel qual caso si possono sicuramente trovare giochi più divertenti.

Simone Bechini

Credo che il gioco migliore da confrontare con questo *Lethal Weapon* sia un altro tie-in, sempre della Ocean, uscito circa un anno fa ed allora da noi insignito con l'onore del K-Gioco: *Hudson Hawk*. Purtroppo, però, non solo la grafica ed il suono (e quindi la realizzazione tecnica nel suo complesso), ma anche la giocabilità di quest'ultimo è un gradino sopra rispetto al predecessore. È un peccato che dell'esperienza accumulata con *Hudson Hawk* la Ocean abbia tenuto conto solo in parte nella programmazione di questo suo nuovo tie-in: la struttura di gioco dal due è molto simile, ad anche alcuni livelli hanno qualcosa in comune, ma evidentemente motivazioni non individuabili da parte nostra (forse identificabili con la scarsità di tempo?) hanno tagliato le gambe allo sviluppo dall'ottima base da cui è partito *Lethal Weapon*.

Genere Piattaforma
Casa Ocean
Sviluppatore interno



• Azione di gioco piuttosto valida

• Ambientazione coinvolgente almeno all'inizio

• Livello di difficoltà ben calibrato



• Realizzato in maniera assolutamente superficiale

• L'ambientazione è poco convincente

• Livello di difficoltà ben calibrato

Versione Amiga

L'unico aspetto degno di nota è lo sviluppo rispetto alla potenzialità della macchina è la velocità dell'azione durante il gioco: lo sprite di Riggs o quello di Murtagh si muovono assai rapidamente la loro schermata che è, però, stato trascurato oltremisera dal programmatore della Ocean. Stessa mediocrità è riscontrabile anche nel suono, che si attesta su livelli alquanto inoddisfacenti. Il metodo di controllo non è sempre preciso ed immediato come servirebbe. La confezione comprende un buon manuale, tradotto anche in Italiano a l'unico dischetto di gioco.

La difficoltà si fa più pesante con una certa regolarità nel completamento delle missioni disponibili. Le missioni di cortesia, basate sui armi più potenti presenti in un gioco, non esplorano oltre dei vari livelli.

Chi non muore si rivide! Dopo un po' di tempo di silenzio finalmente si esce anche per la maggior parte della Ocean: la versione ST di questo *Lethal Weapon* dovrebbe essere lanciata sul mercato a momenti e non dovrebbe differire molto da quella per Amiga.

Versione ST

Chi non muore si rivide! Dopo un po' di tempo di silenzio finalmente si esce anche per la maggior parte della Ocean: la versione ST di questo *Lethal Weapon* dovrebbe essere lanciata sul mercato a momenti e non dovrebbe differire molto da quella per Amiga.

La confezione comprende un buon manuale, tradotto anche in Italiano a l'unico dischetto di gioco.

K VOTO
730 AMIGA



Chi dire ancora di questo *Lethal Weapon*? Per esempio che, a me sembra, non è stato sviluppato come avrebbe potuto. La negatività che caratterizza il programma è riscontrabile in vari suoi aspetti, e lascia la scelta soggettiva di amare in bocca di qualcuno di conseguenza, di "potrebbe fare di più". Chi non si sente toccato da questo senso di perplessità forse potrà apprezzare più di me un altro che, della mediocrità della sua realizzazione, riesce tutto sommato a dimenticare per un po' fino a quando le carriere non prendano il sopravvento. Resta di allora, la difficoltà di fare prendere una certa regolarità nel completamento delle missioni disponibili. Le missioni di cortesia, basate sui armi più potenti presenti in un gioco, non esplorano oltre dei vari livelli.

CURVA INTERESSE PREVISTO



BILL'S TOMATO



Se quello del rapimento dell'amata da parte del cattivone di turno rappresenta un tema assai ricorrente nelle trame di base dei videogiochi, non si può certo negare l'originalità di una storia del genere quando i suoi protagonisti sono due teneri pomodorini che si amano alla follia...

Terry Tomato è davvero furibondo: non è da tutti riuscite a fuggire con la propria dolce metà, dal camioncino che ti sta portando verso la brillante prospettiva di finire sulle patatine dei redattori di K sotto forma di ketchup, e proprio quando si riesce a farla franca, ti capita davanti quel dannato scioiattolo a rubarti l'adorata Tiacy!

Roba da non crederci! Coraggio, Terry, l'albero su cui è salito il disgraziato roditore non è poi così alto, e chi ha mai detto che i pomodorini non sanno saltare sugli alberi? Vedrai, con un po' d'impegno - e grazie alla Psynopsis - ce la possiamo anche fare. Vabbè, meglio lasciar perdere ed incominciare subito l'avventura... dopo aver letto tutta la recensione, ovviamente!

In realtà la cosa non è così semplice, visto che questo nuovo prodotto della software house autrice di *Lemmings* si compone di misteriosi mondi, ciascuno dei quali comprende 10 sottolivelli, che Terry deve completare interamente prima di giungere alla tana dello scioiattolo e quindi all'amata - sempre che non sia stata già trasformata in ottima salsa di pomodoro.

All'inizio di ognuno dei 100 livelli

complessivi, il nostro simpatico eroe è collocato su di una specie di trampolino e da lì sta a noi cercare di portarlo al nastro trasportatore che contrassegna l'accesso al livello successivo. Il guaio è che i pomodorini non godono di grande agilità, anzi, sono - come dire - piuttosto statici, e Terry non fa eccezione alla regola: soltanto tra un livello e l'altro, quando salendo sui rami dell'albero tenta di raggiungere il mondo successivo acquista un minimo di motricità, che gli permette di saltare verso le fasi successive del gioco. Ma, come già detto, in ogni sottolivello egli è in totale balia delle leggi della fisica, con tutte le conseguenze negative che essa esercita sul fragile corpo di un tenero pomodorino.

Come fare, dunque, per aiutare Terry? Semplice, servendosi di alcuni utilissimi strumenti messi a nostra disposizione.

Azionario il trampolino iniziale, Terry normalmente compie un breve salto in aria, dopodiché riatterra su di esso senza trarne grossi vantaggi in termini di elasticità; ma se durante il volo subisce l'effetto della corrente d'aria prodotta da un ventilatore da noi diligentemente posizionato vicino alla sua traiettoria, tenderà a spostarsi lateralmente. Naturalmente, se collo-



In questa foto potete notare una tecnica particolare di utilizzo dei ventilatori. Il primo ventilatore vi darà una spinta iniziale, impedendovi di spiegarvi contro quello posto in alto.

chiamo più ventilatori al posto di uno solo, la deviazione di Terry sarà maggiore; allo stesso modo, collocando il ventilatore a livello del trampolino, il pomodorino si sposterà rapidamente lateralmente, ma con velocità minore di quella che acquisirebbe se subisse l'effetto della corrente d'aria all'altezza dell'apice del salto iniziale.

Mi rendo perfettamente conto che tutto ciò

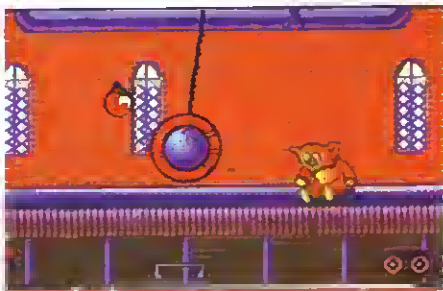
O GAME

possa sembrare estremamente complesso e poco immediato, ma in realtà non lo è affatto, e ve ne accorgete subito alla prima partita, anche grazie ad un manuale sinceramente più chiaro di quanto lo sia stato io.

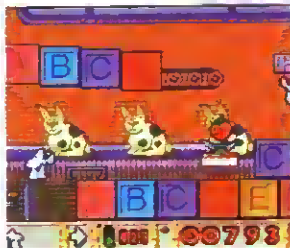
Un altro problema è che Terry ha la fastidiosa abitudine di spacciarsi senza troppe difficoltà a contatto con il terreno, e per sopperire a questa

sua, non trascurabile deficienza, occorrerà servirsi di trampolini elastici o di piattaforme un po' particolari: queste ultime infatti, fanno atterrare il pomodorzino su di esse, dopodiché gli danno una spinta verso l'alto grazie all'uscita improvvisa dal bordo superiore di una specie di clown (tale Jeremy, sottolineo alla Psynosis). Ma non è finita: occorre a volte far cambiare direzione a Terry, affinché giunga a destinazione, e tale effetto si ottiene con l'azione congiunta di particolari mattoncini che ne arrestano lo spostamento laterale e degli ormai noti ventilatori.

Questo è solo un esempio delle svariate possibilità che offre l'azione combinata dei pochissimi strumenti (solo quattro) a nostra disposizione, e vi assicuro che le scoprirete in breve tempo, per due motivi principali: il primo è che ben presto sono indispensabili per procedere ai livelli successivi, ed il secondo, e quello più importante nella valutazione del programma, è che *Bill's Tomato Game* è un gioco estremamente intuitivo e assolutamente semplice nell'apprendimento del sistema di controllo di Terry.



Chiusa se quella piattaforma elastica riuscirà a farci raggiungere l'uscita sulla destra dello schermo.



La grafica dei vari livelli è sempre colorata e divertente.

Aggiungete a questo fondamentale aspetto la ottima realizzazione tecnica che si avvale di una buonissima grafica (negli elevati standard della blasonata casa produttrice) e di una piacevole colonna sonora, completata da eccellenti effetti sonori, nonché di un dosaggio della difficoltà ottimamente calibrato e capiente anche



GENERE Rompicapa Arcade
CASA Psynosis
Sviluppatore Bill Pullan

- Ottimo umorismo in ogni aspetto del gioco
- Realizzazione tecnica di alto livello
- Abbinata appassionante
- Molto intuitiva e facile nell'apprendimento

- Longevità non calcolata al 100%
- Metodo di controllo del personaggio
- Intelligenza indiretta

Versione Amiga



Bill's Tomato Game presenta una grafica decisamente bella, curata e

davvero a colori. Musichette sicuramente piacevoli ed effetti sonori divertenti completano ottimamente la gradevole realizzazione tecnica globale. Impeccabile poi il manuale (anche) in italiano, breve ma preciso, ricco di illustrazioni e soprattutto molto divertente e piacevole da leggere. Simpatica la presenza nelle confezioni, accanto all'unico dischetto di gioco, di una bustina di Kellogg della Hatz, a mo' di un vostro avventuroso talismano.

K VOTO

880 AMIGA



Quando *Bill's Tomato Game* è un gioco di indubbio valore: è divertente da giocare e caratterizzato da un notevole e piacevole ritmo senza dell'umidità. Gli unici punti deboli su questo prodotto sono legati alla giocabilità ed alla longevità: per quanto concerne la prima, sono dovuti a che, essendo così indiretta, non basta apprezzare il sistema di controllo di Terry, mentre rispondere alla seconda parte del gioco in un paragrafo di gioco in "full immersion" ha comportato quantomeno delusione e dei disprezzi. Alla psynosis preoccupandosi di evitare ad ogni costo il sangue della frustrazione, hanno tentato andare un po' troppo in mano rovesciando il tutto un po' troppo facile. Nel complesso, comunque, un ottimo gioco.

CURVA INTERESSE PREVISTO



voi che *Bill's Tomato Game* è un gioco da non lasciarsi sfuggire assolutamente se siete degli amanti dei rompicapa, e da prendere seriamente in considerazione in tutti gli altri casi.

Simone Bechini

Se l'originalità di un prodotto rallegra chi è stanco della monotonia che caratterizza in maggior misura alcuni generi di giochi, figuratevi voi come sarà felice chi, recensendo programmi innovativi, è assentato

dall'oneroso compito di scrivere il "Confronto & Contrasto". Eh sì, proprio non ricordo nessuna precedente uscita che si avvicini sensibilmente a questo *Bill's Tomato Game*. Cosa volete che vi dica, se proprio insistate si può proporre un confronto globale con *Lemmings*, ma è una cosa un po' tirata per i capelli: i due giochi sono entrambi molto belli, ma forse i vecchi roditori verdi (hanno quasi raggiunto la vanaranda età di due anni!) la spuntano ancora una volta, grazie ad una maggiore longevità generale ad ad un coinvolgimento del giocatore senza uguali, almeno per il genere rompicapa-arcade.



AV 8B

HARRIER ASSAULT

E davvero molto strano come tra tutti i simulatori di volo non sia mai stato preso in considerazione un velivolo così particolare come l'Harrier, che potrà anche non avere il fascino di un F-14 "Tomcat" o la cattiveria di un A-10 "Warthog", ma rimane pur sempre l'unico velivolo Europeo con caratteristiche S./V.T.O.L.

La parola significa "Short/Vertical Take Off & Landing" e praticamente indica la capacità del velivolo di decollare ed atterrare da piste molto corte o, addirittura, in verticale (tipo un elicottero) senza, quindi, la necessità di disporre di una pista e del relativo aeroporto.

Dopo la scarsa prestazione offerta con MiG-29, la Domark, tramite i due gruppi di sviluppo Kremlin (per grafica, sonoro ed "estetica"), e Sims (per quanto riguarda gli algoritmi del modello di volo) hanno creato, in stretta collaborazione con la British Aerospace, il presente titolo dedicato alla versione AV-8B dell'Harrier.

Nel corso del gioco ci si trova ad affrontare sempre e solamente la medesima campagna ambientata nello scenario Indonesiano dove una fazione estremista ha preso il controllo del paese dopo un riuscito colpo di stato, con il quale viene ora reclamato un territorio invaso nel 1975.

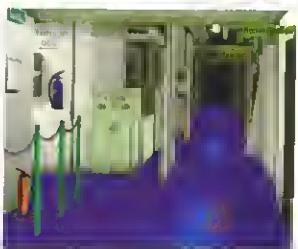
La nuova giunta ha annunciato la sua intenzione di eliminare una volta per sempre questi ribelli anche a causa di preoccupanti voci ri-

guardanti atrocità varie e violazioni dei diritti umani che hanno reso necessario l'intervento delle Nazioni Unite.

Dopo questa fantasiosa (anche se verosimile) introduzione Domark, subentra finalmente il ruolo del giocatore quale comandante di una piccola forza anfibia di marines americani, il cui compito è quello di prevenire ulteriori incursioni Indonesiane nell'area.

Il compito non è facile anche perché l'Indonesia dispone di equipaggiamenti e di personale qualitativamente inferiori ma in numero maggiore rispetto alle forze americane. Il comando del gioco prevede anche una parte strategica, unitamente alla parte di azione del pilotaggio vero e proprio, che consente la pianificazione degli obiettivi da conseguire per la conquista graduale ed indolore dell'Isola.

La parte strategica della simulazione viene eseguita tramite la Tactical Amphibious Warfare Data System (TAWADS), un sistema gestionale controllato dal computer che consente di seguire gli spostamenti delle unità amiche e ne-



miche.

La pianificazione della campagna è costituita dal settaggio dei punti di passaggio detti waypoints e dall'impostazione degli obiettivi per ciascuno di essi; solitamente c'è una prima ondata per distruggere le installazioni principali, seguita da un successivo attacco delle forze terrestri.

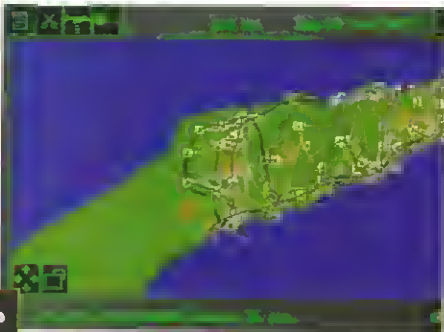
Il computer programma la campagna automaticamente, anche se è possibile intervenire con personalizzazioni nel caso, per esempio, che ci si voglia concentrare su missioni di interruzione notturna (esponendo, quindi, i piloti a rischi minori), per poi muovere il mattino seguente le truppe terrestri nell'area indebolita.

Non si dimentichi, infatti, che lo scopo principale è quello di rendere il conflitto il più conto ed indolore possibile: per questo sono disponibili fino a 99 piani di battaglia tra i quali anche i più accaniti esperti dei giochi di guerra potranno sbizzarrirsi.

Una volta impostato il piano vi troverete a bordo di una "bestia" da 25120 tonnellate di

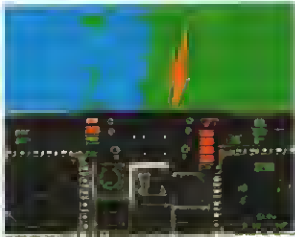
(In alto) Il desk del comando. Cliccando sugli schermi dei terminali si può controllare la situazione dell'isola e accedere alla mappa.

(A fianco) Dalla mappa del centro di comando si può impostare le rotte e le missioni dei vari Harrier.

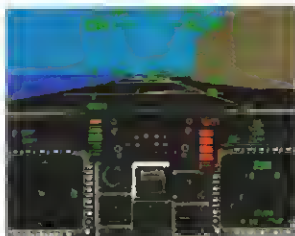




Naturalmente le visuali esterne in 3D si apprezzano



Una virata su un Harrier in missione.



L'Harrier è nel punto di atterraggio quando il decollo. Premendo il tasto ESC si può tornare alla salì comando in qualsiasi momento.

stazza per 250 metri di lunghezza che viaggia a 24 nodi denominata "Tarawa", un mezzo anfibo da 230 milioni di dollari con un ponte di volo (stile portaerei) sul quale sono imbarcati gli AV-8B ovviamente nella versione Harrier II americana.

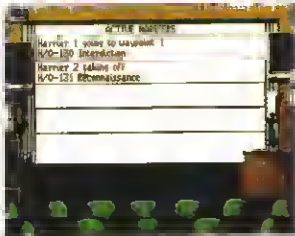
La nave prevede anche una sala del simulatore che permette di addestrarsi al decollo, atterraggio, uso delle armi normali e guidate ed anche al combattimento aereo, senza timore di perdere l'aereo o di morire nel corso del combattimento.

L'uso del simulatore (il "simulatore" del simulatore... mah!) è assolutamente indispensabile per acquisire l'esperienza necessaria al V.T.O.L. che, specie all'inizio, non rappresenta assolutamente un compito facile.

Soprattutto l'atterraggio, infatti, presenta parecchi problemi ai neo-piloti che magari riescono a decollare senza troppi patemi (passare da un hovering - fermo per aria - ad un volo tradizionale è relativamente facile), ma incontrano difficoltà ben più serie quando devono effettuare l'operazione inversa con un certo grado di precisione (l'hovering deve avvenire sulla nave per poterli atterrare sopra anziché in mezzo al mare...).

Una volta in volo si apprezza sicuramente la sensibilità dei comandi davvero buona e un discreto realismo di tutto il prodotto: operando per missioni a breve raggio d'azione (massimo 670 Km.) il vero Harrier non dispone di radar ed infatti tutte le contromisure e le diavolerie dei soliti caccia non sono (giustamente!) presenti.

Come nella realtà, si potrà contare su un ra-



Nella sala dei piloti si può avere la foto degli Harrier in volo e cliccando sui monitor contrattori in missione

dar passivo per identificare i S.A.M. (Surface Air Missiles) oppure i radar nemici, e sulle comunicazioni (presumibilmente ricavate da un aereo radar tipo l'Awacs) che informano sulla posizione dei velivoli nemici.

Il senso del combattimento viene reso molto bene dagli aerei Indonesiani che saranno alleati per intercettarli, così come il cielo si riempirà di traccianti (proiettili che lasciano una scia visibile) dei cannoni contraerei (stile Falkland oppure Baghdad).

In qualsiasi punto della missione sarà consentito ritornare alla Tarawa e lasciare al computer il compito di pilotare il velivolo, così come è sempre possibile prendere il comando di un aeroplano gestito dal computer. Tale caratteristica consente di trascurare gli aspetti monotoni della missione, come volare verso i punti di navigazione per prendere il controllo durante il combattimento, oppure lasciare al vostro microprocessore il pilotaggio delle noiose missioni di pat-

L'unico programma degno di nota attualmente disponibile con caratteristiche simili ad AV-8B Harrier Assault (simulatore di volo & parte strategica) è Atac della Microprose anche se la stessa casa dovrebbe pubblicare entro un paio di mesi Harrier Jump Jet che, comunque, non esistendo ancora non fa testo. Tornando ad Atac, l'ambientazione è in Colombia dove è stata pianificata una grossa operazione segreta contro i padroni del narcotraffico, per la quale sono disponibili (ecco l'elemento strategico) otto caccia F-22 ed otto elicotteri AH-64. In definitiva risulta decisamente più semplice da usare di AV-8B Harrier Assault pur conservando la potenza delle parti strategica, piuttosto che del pilotaggio di due mezzi così differenti come l'Apache AH-64 e l'F-22.

Genere Simulatore di Volo
Casa Dornak
Sviluppatore Colin Carter



- Grafica buona
- Sensibilità decente
- Strategia
- Non Immersato nel comando
- Scenario variabile

Versione PC

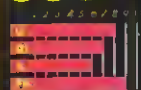
Il programma è molto vario ma richiede davvero tanto al vostro hardware:

minimo risultato necessario un 386 (non 5x...) a 25 Mhz con 2 Mb di memoria RAM in totale, dei quali almeno 500 KiloByte di memoria convenzionale libera. I due mega si intendono privi di qualsiasi gestione relativa (EMM386, DEMM, 386 MAX, etc.) che sarà categoricamente rifiutato un si hanno "solo" 2 Mb (e se ne parla di più può andare bene). Per quanto riguarda il suono e i controlli la scelta, fortunatamente, risulta essere ben più ampia.

Versione Amiga

Il gioco mantiene le caratteristiche della versione PC anche se è notevolmente più lento. Molto noiosi sono i caricamenti.

K VOTO
895 PC
800 AMIGA

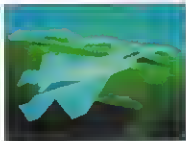


AV-8B Harrier Assault è un titolo molto buono ma non indispensabile per un amante della simulazione di volo. La Dornak ha fatto un gran lavoro che per quanto riguarda la grafica che per gli standard di volo, ma il prodotto rimane in tutto un gioco simulativo ed una simulazione. Se si fanno delle maggiori spese per alcuni aspetti della console, delle proporzioni del velivolo e del controllo dell'arma, sarebbe il titolo di un simulatore più realistico di quanto non lo sia in effetti. Alla British Aerospace di base vicino Bari, se ne è parlato diffusamente prima di questo all'ultimo meeting di Harrier, convinto che la Dornak ne avrebbe avuto di meno per creare un programma definitivo come "il miglior simulatore di volo".

CURVA INTERESSE PREVISTO



Alessandro Diano



POLVERIZZA I TUOI RECORD!

Quante volte hai odiato la scritta Game Over dopo una notte insonne passata nel tentativo di migliorare il tuo record? Quante volte hai desiderato sbalordire i tuoi amici senza mai riuscirci? Dggi Jackson Libri ti offre un aiuto Indispensabile per risolvere ogni tipo di videogioco. Due chiarissimi volumi con le soluzioni e i trucchi per risolvere tutti, ma proprio tutti, i videogiochi in commercio. ELVIRA, SECRET OF MONKEY ISLAND, CRUISE FOR A CDRPSE, WONDERLAND non avranno più segreti e potrai scegliere di volta in volta le soluzioni che preferisci. I due volumi di ENCICLOPEDIA DEI VIDEODIGIHI TRUCCHI & SEGRETI, da oggi in edicola, racchiudono infatti i segreti di oltre 1.000 giochi dagli sparatutto ai platform. Nel primo libro troverai tutte le soluzioni "lecite" per risolvere ogni quadro, nel secondo tutti i trucchi e le cheat mode per scoprire password e segreti lasciati dai programmatori. **CORRI IN EDICOLA E LANCIA LA SFIDA...**

**LE GRANDI
NOVITA
IN EDICOLA**

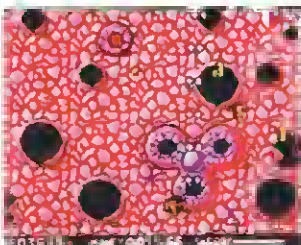


- AMIGA • C64 •
- ATARI ST • PC • PC ENGINE •
- MEGADRIIVE/GENESIS • NES • GAMEBOY •
- SUPER FAMICOM/SUPER NES • MASTER SYSTEM • LYNX •

SOLUZIONI, TRUCCHI, E SEGRETI DI OLTRE 1.000 GIOCHI

HI-BLASTER

Due sono i titoli con cui la neonata software house romana Proxima Entertainment si sottopone all'implacabile vaticinio/maniaco di K, e per la precisione: *Pango* ed *Hi-Blaster*. Il primo è recensito altrove mentre del secondo ce ne occupiamo qui.



Non possiamo mancare di far notare come già dal titolo traspaia il contenuto del gioco, ovvero una complicatissima avventura dai risvolti sociopolitici e dal messaggio ecologico. La cosa particolare è che il gioco funziona senza la solita interfaccia iconica strutturata, e soprattutto che la vostra linea strategica sia fortemente influenzata dalla costanza e dalla rapidità con cui premete il pulsante di fuoco... *Hi-Blaster* è introdotto da una sequenza animata che fa rimpiangere quelle della *Psygnosis*, ma che fa anche sorridere e capire l'andazzo di tutta la faccenda. In effetti la linea umoristica è un po' la spina dorsale del gioco, il cui aspetto grafico/sonoro appare fortemente influenzato dal fu K-parameiro *Xenon 2 The Megablast*, fortunatamente rielaborato in chiave ironica. Per dirla tutta, le colonne sonore prendono ispirazione un po' dappertutto, o per lo meno

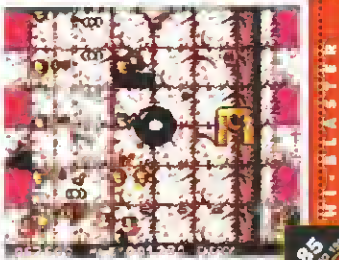
neceggiando i motivi che accompagnarono i caposaldi dello *shoot'em up* su Amiga (*Blood Money*, lo stesso *Xenon 2*, ecc...) mentre tutta la grafica è un luogo comune, eccezione fatta per alcuni alieni particolarmente ben fatti. Ovviamente la vostra astronave è una specie di prototipo di quella di *Xenon 2*... ciò non toglie che una volta ben riempito il vostro arsenale, l'effetto "full weapon active" sullo schermo sia assolutamente convincente, con centinaia di proiettili, missili e laser in azione contemporaneamente, e senza neppure l'ombra di un rallentamento. Tra un livello e l'altro è presente una sequenza bonus caratterizzata da una grafica vettoriale solida decentemente fluida, in cui guidate il vostro clone volante attraverso un fascio di asteroidi, nel tentativo di approvigionarvi di moneta sonante, da utilizzare subito dopo nell'immancabile negozio di

armi/accessori/energia. Anche gli alieni uccisi durante il gioco frutteranno pecunia da spendere in armamenti extra, ma un buon investimento potrebbe essere rappresentato dagli estensori del livello energetico o da una vita supplementare, dato che quei taccagni della Ploxxima ve ne forniscono soltanto una.

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26



La sezione bonus in grafica vettoriale è un'aggiunta interessante e un gioco già competitivo.



PROVE SU SCHERMO

A-320 AIRBUS

Non c'è dubbio che i simulatori di volo in-
presenti sul mercato con un numero tale di titoli da soddisfare tutti i gu-
sti, in quantità peraltro inversamente proporzionale alla loro qualità.



Ma per chi vuole simulare un pacifico volo di linea con un aereo che non ha nulla a che fare con i caccia da combattimento, il panorama è alquanto desolante, a causa della pressoché totale assenza di prodotti dedicati all'aviazione civile mondiale e, men che meno, a quella europea o, addirittura, italiana!

Con l'uscita di questo A320 Airbus (Tah dah!) il discorso è decisamente cambiato, anche se, per quanto riguarda l'Italia, l'unico aerostato nel/dal quale si potrà volare sarà l'aeroporto milanese di Linate.

In A320 Airbus viene simulato l'omonimo aereo, uno dei migliori velivoli da trasporto civile mai costruiti dall'industria europea ed, in particolare, dalla Deutsche Airbus: per non tediare troppo i non interessati basti sapere che virtualmente l'A-320 è in grado non solo di volare in maniera completamente automatica ma persino di eseguire l'avvicinamento finale ed il con-

tatto con la pista senza l'ausilio del pilota che, comunque, può sempre intervenire per "correggere" (diciamo così) il computer di bordo, roba che neanche il Tornado (che costa 40 miliardi!) consente di fare. Nel programma è possibile intraprendere una completa carriera di pilota (Duty) che partirà da Student Pilot (Allievo Pilota) fino al titolo di Chief Pilot (Capo Pilota), arrivati al quale dovreste pensare seriamente a fare DAVVERO il pilota di aerei data l'abilità richiesta da A320 Airbus per raggiungere il massimo livello. Il prodotto è fornito di ben quattro mappe "High Altitude Enroute Charts" (cioè le carte indicanti le aerovie degli aerei ad alta quo-

Flight Plan			
x VFR IFR		ok	
FROM	LIML		
TO	LSZH		
ETO	2355		
PAX	81	POB	
FREIGHT	22	x100Kg	
FUEL	69	x100Kg	

Il piano di volo è assolutamente indispensabile e dev'essere programmato prima di salire a bordo dell'aereo.



Sullo sfondo si vede una delle piste d'atterraggio dell'aeroporto.



La cabina di pilotaggio può assestarsi a prima vista, ma dopo un po' di pratica potrete divertirvi con disinvoltura.



Rice una visuale laterale dalla cabina di pilotaggio dell'aereo. L'intono vanta una grafica abbastanza accurata.

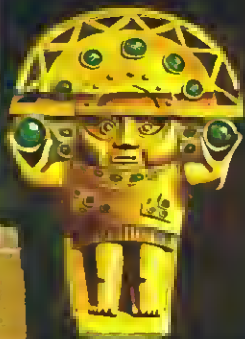
FLY BY WIRE & E.F.I.S.: L'A-320 COME L'F-16 AMERICANO

L'A-320 Airbus rappresenta uno sviluppo combinato di parecchie industrie aeronautiche europee in risposta allo strepore americano nel trasporto civile. Un altro degli elementi distintivi di questo capolavoro tecnologico europeo è il sistema di servosistemi delle superfici mobili interamente elettronico che va sotto il nome di "Fly By Wire" ovvero con i comandi di volo controllati da fili elettrici anziché dai servomeccanismi tradizionali. Tradotto in italiano, tutto ciò significa un'estrema stabilità del velivolo che è in grado di automodificare la posizione delle superfici di comando (alettoni, timoni di direzione a di profondità) in modo da assicurare il miglior assetto possibile in qualsiasi situazione ci si trovi (turbolenze varie incluse). Nato come prodotto dagli anni '80, l'A-320 Airbus vanta caratteristiche a prestazioni di tutto rispetto grazie anche alle grandi dimensioni, ma non troppo, che lo pongono e metta tra un Boeing 737 ed un 767.





INCA



**RITROVA I
POTERI DEGLI
INCA E
VENDICA
CINQUE SECOLI
D'OBLIO!**

L'avvenimento MULTIMEDIALE

GRAFICA

Le immagini utilizzano tutte le tecniche e le associazioni possibili:

- texture 3D precalcolata
- sintesi 3D precalcolata
- immagini e animazioni in texture con la grafica digitalizzata.

INTERATTIVITÀ

L'interattività viene garantita da una tecnologia l'avanguardia che permette, per esempio, al giocatore di muoversi liberamente sui montelli non paravella con immagini di sintesi precalcolata, di combattere contro i computerizzati, filmati e inseriti in queste immagini, di pilotare un "Totem" nello spazio o sui pianeti, di correre tra le mura megalitiche di una città INCA...

MUSICA

La musica originale è stata creata proprio col suono satira che conferisce a questa avventura calore e sensibilità.

Canzoni e musiche interpretano numerosi temi: folklore andino, classica, jazz, e altro (versione CD).

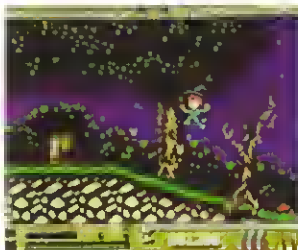
C'TO

10069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753138

CDKTEL VISION
S. rue Jeanne Bracmonier
92 366 Meudon la Forêt

SUPER CAULDRON

In tempi nei quali il fantasy miete successi a destra e a manca ben si inserisce la storia di questo nuovo frenetico gioco di piattaforme della francese Titus.

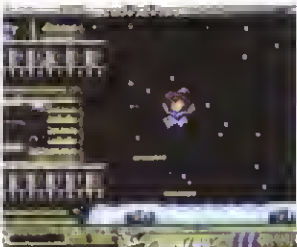


Storia, dicevamo, che narra del regno magico di Cauldron dove tutti (non pare vero) vivono in pace ed armonia. Una simile situazione peraltro non giustificerebbe la l'alizzazione di un gioco; e infatti le cose smettono di andare così lisce quando un malcapitato stregone malvagio del Regno Oscuro decide, di punto in bianco e senza un preciso motivo (beh altrimenti che sarebbe malvagio a fare?), che la situazione così com'è non può andare avanti. Grazie ai suoi malefici poteri rende schiavi tutti i buoni sudditi di Cauldron e spadroneggia su tutto e tutti.

All'interno di questo quadretto il giocatore interpreta la parte di Zmira, piccola e ineludente figlia della strega più vecchia, saggia e rispettata del (un tempo felice) regno magico di Cauldron. Il suo compito (manco a dirlo) è quello di liberare Cauldron dal potere dello stregone malvagio, e riportare alla libertà tutti i sudditi del regno. Per fare ciò dovrà riuscire a passare indenne attraverso quattro mondi incantati: la foresta, i campi, la città e infine il castello dove risiede lo stregone malvagio. Zmira ha a sua disposizione un libro degli incantesimi, sul quale devono essere annotati, come dice il nome stesso, gli incantesimi che strada facendo riuscirà ad apprendere. Ogni nuovo incantesimo (in tutto sono 12, di cui uno è in dotazione fin dall'inizio) si tramuterà in concreto in una nuova arma a disposizione della simpatica streghetina.

Parliamoci chiaro, l'idea del gioco non è originalissima, di quelle che ti fanno inneggiare alla genialità

del suo ideatore. Si tratta di un platform classico, avvicinabile per quanto riguarda i movimenti di Zmira e la freneticità degli avvenimenti a *Sonic*. Unico elemento in qualche modo innovativo è il meccanismo degli incantesimi. In primo luogo perché ne presuppone la ricerca, e in secondo luogo perché regala al gioco quel pizzico di variabilità che spesso manca nei giochi di piattaforme. Come abbiamo detto sopra, i 12 incantesimi sono per la maggior parte "difensivi", ma non senza qualche interessante eccezione, come per esempio la scala magica che consente di creare dei gradini verso l'alto, utilissima per prendere oggetti sospesi o per trovare uscite che non sono a livello terreno; oppure il moltiplicatore, con il quale la piccola Zmira si fa in 4 (nel senso fisico



Chi ha detto che un gioco per essere divertente deve occupare mega e mega di memoria sull'hard disk?

Genere Piattaforme
Casa Titus
Sviluppatore Interno

• Divertente da giocare
• Versatilità degli scenari

• Scena originale
• Scena lunga e varia

Versione PC

E' una gioia poter di tanto in tanto forzare o provare giochi che non occupano decine di Megabyte sull'hard disk. Non necessitano di processori 486 o superiori e di RAM e non finire. Per Super Cauldron non è neppure indispensabile avere un hard disk: può essere giocato direttamente da dischetto. A d'aspetto di tutto ciò le grafiche a più che buone. Non sono saporite schiede sonore.

K VOTO
770 ANNO
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le abbiamo già scritto: quello che ci siamo trovati sull'hard disk non è quello che meno definiva un gioco originale. Insomma, di meno, però, il fatto che un gioco perché lo scartelliamo non significa che sia da buttare. Nel caso di Super Cauldron ci troviamo di fronte ad un buon gioco di piattaforma, che ha dalla sua una certa variabilità dovuta alla capacità di scegliere con che incantesimo affrontare ogni situazione avversaria ed ostacolo. Come in tutti i giochi del suo genere l'abilità e i movimenti sono fondamentali e lo sono, e la presenza del giocatore è elemento indispensabile per riuscire a superare gli ostacoli più difficili.

CURVA INTERESSE PREVISTO

ritmo
area
gioco
ritorno
area

dell'espressione), per combatterli e contro i nemici che si presentino in gruppo. Non tutti gli incantesimi sono necessari per la buona riuscita finale dell'impresa di Zmira, ma soprattutto non tutti gli incantesimi sono riutilizzabili all'infinito. Bisognerebbe tener conto anche di questo fattore prima di decidere con quale arma affrontare un determinato avversario.

In definitiva il bello del gioco è proprio questo: la difficoltà della scelta dell'incantesimo giusto nel posto e nel momento giusto.

Diego Antonelli



La grafica di Super Cauldron è carina e ben disegnata, ma non si può certo parlare di capolavoro.

PROVE SU SCHERMO

SPELLJAMMER PIRATES OF REALMSpace

Wi ricordate di Waterdeep? Per i lettori più disattenti, si tratta della fantastica capitale dei Forgotten Realms, dove si svolgono gli scenari di *Treasure of Savage Frontiers*, *Eye of Beholder 1 & 2*, e altri giochi dellaSSI.

La casa Californiana, specialista in GdR, wargame e ibridi di vario genere e fortuna, si è ispirata all'espansione

di *Spelljammer* (da cui il nome del gioco), che prevede addirittura i viaggi nello spazio! Infatti su Toril, il pianeta di Waterdeep, è stato scoperto il segreto dei viaggi extra-atmosferici: basta procurarsi un qualsiasi vascello, di qualunque forma e tipo, e far indossare ad un mago uno speciale elmo incantato, per poter librarsi in volo e attraversare i bui e solitari spazi interplanetari.

Gli abitanti dei Forgotten Realms, scoprono quindi di non essere i soli esseri viventi dell'universo, ma che, anzi, il sistema solare

di Toril è composto da altri otto pianeti, quasi tutti abitati da razze senzienti e aggressive. Invece di guidare una crociata contro Dragonici o esplorare le catacombe di un antico e disabitato (si fa per dire...) tempio elfico, questa volta dovrete salire su un vascello *Spelljammer* e attraversare lo spazio in cerca di avventure.

Lo schermo principale è diviso (secondo quella che ormai è una tradizione dei prodotti SSI), nella metà per la finestra sul mon-

do esterno, che in *Spelljammer* mostra il nero spazio costellato da innumerevoli stelle, e nella serie di icone che permettono di spostarsi a destra e a sinistra, di aumentare la velocità, controllare il vostro armamento e le merci che trasportate, assegnare i cinque posti più importanti (capitano, cioè voi, *Spelljammer*,



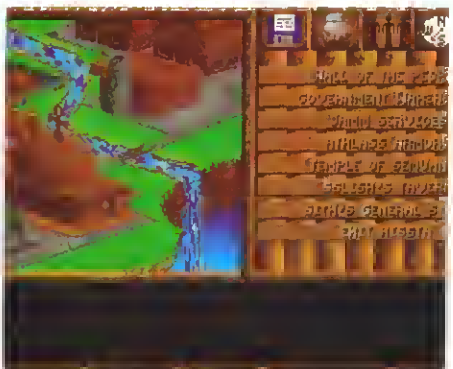
Lo schermo è diviso nelle tradizionali tre finestre del gruppoSSI: l'astragloca, l'finestra dei comandi e l'finestra dei messaggi.

cioè ufficiale di rotta, vedetta, secondo pilota, nostromo e navigatore), decidere dove andare, e aumentare la velocità a *Spelljammer* (o velocità Warp!) per poter attraversare lo spazio senza morire di vecchiaia nel frattempo.

Naturalmente lo spazio è pieno di vascelli nemici intenti ad attaccare le povere e inermi navi degli avventurieri, quindi preparate-



Il momento culminante dell'abbigliamento: la battaglia tra i due equipaggi. Sembra uno dei mitici GdR dellaSSI, anche se il controllo è un po' più preciso.



Uno dei molti spazi per il sistema stellare di Toril. Potete ripariane la nave, acquistare dei prodotti da trasportare su altri pianeti e pagare la tasse!



L'astronave del *Mind Flayer* veloce ma debole nei combattimenti. Sic e attenti perché i *Mind Flayer* sono molto aggressivi!



Uno dei più diffusi vascelli terrestri: sembra una corvetta inglese del diciannovesimo secolo!



La nave-ragno, preferita dai pirati. Veloce ma poco armata, tendera e saltarvi addosso senza darvi via di scampo.



Il sistema stellare di Togli. Degli otto pianeti, solo sei sono abitati, gli altri due sono stati iniettati di acqua.

vi allo scontro!

Infatti, quando incontrate una nave ostile, potrete scegliere se attaccarla con armi a lungo raggio (catapulte, balliste, ecc), abbordarla, tentare di comunicare con il suo equipaggio, o allontanarvi.

Generalmente uno scontro si risolve in un reciproco scambio di colpi, e, molto più raramente in un abbordaggio.

Per guadagnare i soldi necessari a migliorare la vostra nave, potrete commerciare da un pianeta all'altro, comprando dei prodotti a basso prezzo per poi rivenderli dove mancano e guadagnare un sacco di monete d'oro.

Oppure potrete utilizzare il vostro vascello come un semplice cargo e trasportare per conto terzi delle merci, guadagnando di meno ma con maggiore sicurezza.

Visto, tuttavia, che siete dei veri avventurieri (e non dei mercantili), probabilmente preferirete l'azione vera e propria. Niente di più facile: basta atterrare (o ammarare, a seconda del tipo di vascello che comandate) su un porto e cercare qualche lavorante, come portare un cifo a un c'altro di Glyth a Garden, oppure trasportare un misterioso e sospetto pacchetto da Coliar a Toril.

Quando la vostra nave sarà meglio equipaggiata e "truccata" potrete anche accettare missioni più rischiose, come cercare e dare battaglia alle navi dei pirati o difendere un porto dall'attacco del *Mind Flayer*. Bisogna dire che queste avventure non sono molto di-

verse fra di loro, e generalmente si tratta di andare da un pianeta all'altro e eliminare un certo numero di navi nemiche. Andando nei bar e offrendo qualche bocciale di birra in giro potrete scoprire qualche "punto di interesse", come una piramide fluttuante nello spazio o una torre immersa nel sole.

Naturalmente completando una missione con esito positivo aumenterete sia i vostri punti esperienza, e quindi il livello, diventando capitani più forti e abili, sia il prestigio che circonda il vostro nome, in modo da trovare più facilmente delle missioni.

Tra un passaggio e un combattimento, scoprirete che il *Realspace* è minacciato da un'orrenda congiura, ordita da un setta se-

Come idea e concetti di base, *Spelljammer* assomiglia moltissimo a *Buck Rogers*; mentre il secondo è praticamente identico a *Pool of Radiance* & soci, con differenze minime, come granate al posto di Fireball e spade monomolecolari invece di lame Incantate.

Spelljammer cerca di creare qualcosa di diverso con le stesse regole di AD&D (quindi con le stesse razze, allineamento, classi, livelli di *Pool of Radiance*). Purtroppo il risultato non è esaltante: se in *Por* c'erano addirittura troppi combattimenti, qui ce ne sono troppo pochi! Certo, quando abbordate una nave vedrete combattere una quarantina di unità tra i vostri uomini e i nemici, ma tutto sommato avrebbero potuto fare di più. Nemmeno gli elementi di strategia spaziale, come comprare un prodotto e rivenderlo da un'altra parte alla "Elite", riescono a sollevare *Spelljammer* da una tetra monotonia. Meglio affidarsi a *Buck Rogers*...



Genere GdR
Cassa SSI

Sviluppato e CyberTech Systems



• Una nuova ambientazione fantasy
• Scenari spaziali

• Un po' troppo frustrante
• Sistema di combattimento davvero brutto

Versione PC

Spelljammer

per fortuna

non pre-

tende un

hardware

d'eccezione:

già benissimo

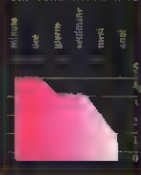
su un 286 a 10 MHz con 1Mb di Ram. Naturalmente per poter sentirsi qualcosa di meglio degli squittii dello speaker, il vostro cabinet dovrà contenere una Adlib o una Soundblaster. Per quanto riguarda l'installazione, occupa circa 4,5Mb di spazio su hard disk.

K VOTO
710 PC



Spelljammer conta di meno il sistema AD&D "classico" un'ambientazione spaziale alla *Elite*. Purtroppo il risultato non è dei migliori: prima di tutto pare che la maggior parte dei lettori a viaggiare da un pianeta all'altro per completare una serie di missioni avventurose. Siffatti da bene. In secondo luogo non c'è quasi nessuna esplorazione: quando andate in un porto potrete scoprire cosa andare attraverso un mondo, quando invece abbordate una nave rischiate lo scontro con un combattimento, quindi non c'è neanche il livello di esplorare un sistema alla *Elite*. Forse, gli scontri spaziali sono davvero interessanti: sarebbe stato molto meglio utilizzare un sistema basato di combattimento, niente ad un passaggio, invece di andare in porto-tempo, cioè che, in effetti, rischia di rompere la pace che l'intento! Una buona idea, sfortunatamente, non è stata.

CURVA INTERESSE PREVISTO



gretissima. Indovinate un po' chi dovrà dipanare la matassa?

Paolo Pagianti



Come idea e concetti di base, *Spelljammer* assomiglia moltissimo a *Buck Rogers*; mentre il secondo è praticamente identico a *Pool of Radiance* & soci, con differenze minime, come granate al posto di Fireball e spade monomolecolari invece di lame Incantate.

Spelljammer cerca di creare qualcosa di diverso con le stesse regole di AD&D (quindi con le stesse razze, allineamento, classi, livelli di *Pool of Radiance*). Purtroppo il risultato non è esaltante: se in *Por* c'erano addirittura troppi combattimenti, qui ce ne sono troppo pochi! Certo, quando abbordate una nave vedrete combattere una quarantina di unità tra i vostri uomini e i nemici, ma tutto sommato avrebbero potuto fare di più. Nemmeno gli elementi di strategia spaziale, come comprare un prodotto e rivenderlo da un'altra parte alla "Elite", riescono a sollevare *Spelljammer* da una tetra monotonia. Meglio affidarsi a *Buck Rogers*...

PANGO

Che succederebbe incrociando *Tetris* con una specie di gioco rompicapo/piattaforme? Vediamo che hanno combinato i programmatori della Proxima Entertainment...

Genere Rompicapo
Casa Proxima Entertainment
Sviluppatore Genialogic Team



• Gameplay coinvolgente
• Abbastanza innovativo
• Bella musica

• Caricamenti troppo frequenti a tempi
• Più rivelarsi frustrante a causa dell'impiego richiesto
• La sequenza introduttiva è un po' noiosa

K VOTO
841 AMIGA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Pango, ad un primo sguardo, causa l'esaurimento nervoso. Anche *Tetris* ebbe la stessa effetto su di noi nel 1985, e questo consideriamo tutto ciò che un buon seggio, anche se forte, in realtà, Pango è davvero un tantino troppo difficile. Comunque, per quanto riguarda la grafica, è davvero un po' imparevole che possa utilizzare in ogni circostanza. È questo il bello di Pango, scoprire le strategie per superare ogni schermo, e poi vedere di sfuggita tramite le pannello. Certo, una volta si noti i livelli e diventa che la costruzione ancora, ma forse trovare un modo (diversamente) di utilizzare i pezzi di *Tetris* in un contesto rotante del gioco non si pare più un buon incentivo per prendere la mano di Joyzitch. Pango vale decisamente il suo prezzo, ma non aspettatevi Eden visivi o delle melodie. Per questo il sonoro sia decisamente buono, piuttosto, proprio il suono del caffè nel un paio di occhiali di Pango. Pango è un bel gioco.

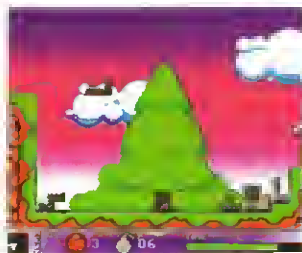
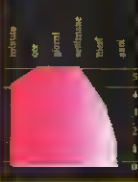
Versione Amiga

L'impressione che il ha di Pango la versione definitiva è decisamente divergente da quelle che si riceveva dai primi demo. Infatti la qualità grafica e sonora ha subito un notevole miglioramento pur se riuscendo ancora a spingere l'Amiga ai suoi limiti, anche se dal singolo disco l'attuale ora ne occupa due. Pango ha comunque il suo impatto sull'azione di gioco e non sulla meraviglia estetica, a tutto sommato bisogna riconoscere che, se questo era l'obiettivo, i programmatori hanno fatto nel segno.

Versione PC

Teoricamente il gioco è l'ideale anche per il PC più dissacrato, dato che non utilizza scrolling assurdi né richiede velocità da MIPS. Purtroppo per ora non ci sono notizie su questo senso, ma tenete d'occhio le news e vi sapremo dire.

CURVA INTERESSE PREVISTO

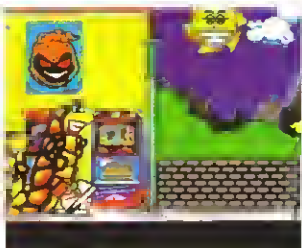
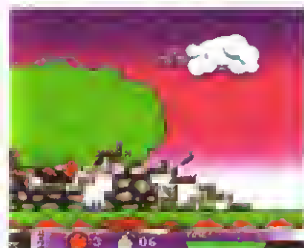


stellata di ostacoli di varia natura (dossi, imperfezioni del terreno) che devono essere superati al fine di condurre il bruco a destinazione e l'unico modo per farlo, per lo meno sino a Pango 2, è costruire ponti, scale e passaggi proprio con i famosi poligoni colorati, il tutto entro un tempo limite e con a disposizione alcune bombe, utili per disfarsi di pezzi ormai posizionati che intralciano il prosieguo del verme rotolante. La gioia suprema causata dal dire "Ma è facile!" verrà presto stroncata da alcuni limiti: ad esempio il baco sferiforme non può salire "gradini" alti più di un blocco, ed esistono ostacoli "simpatichi" come delle soffiature velenifiche che dissolvono i tasselli e che devono essere aggirati. Inoltre i programmatori di Pango non hanno ovviamente escluso la possibilità che i pezzi finiscano per imprigionare irrimediabilmente il povero bruchetto, e non vi ho ancora parlato

del picchio che svolazza annoiato per tutto lo schermo e talvolta trova opportuno artolarsi il becco distruggendo i vostri tasselli. Esiste, fortunatamente, un sistema di password che evita di rigiocare sempre gli stessi livelli, e questo, unito alla grafica carina (non al livello di *Crazy Seasons*, però) ed al sonoro corroborante, contribuisce a fare di Pango un gioco sufficientemente innovativo e sicuramente divertentissimo e consono alle aspettative di molti giocatori, ormai troppo imbottiti di grafica allucinante e sonoro quadrifonico.

Tiziano Toniutti

93
AMIGA 1985





DALLE FAMOSISSIME STRISCE FIRMATE SILVER, AUTORE DI LUPO ALBERTO, IL PERFIDO GENIO DEL MALE BALZA SUGLI SCHERMI DEL TUO COMPUTER! AIUTA CATTIVIK A DERUBARE UNA SERIE DI SIMPATICI MALCAPITATI UTILIZZANDO ARMI E TRABOCCHETTI CHE SOLO LA SUA MENTE MALVAGIA PUÒ CONCEPIRE.

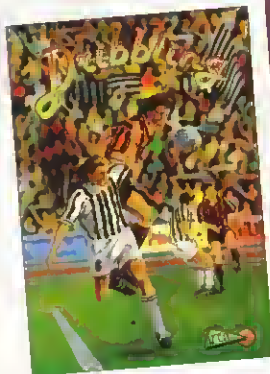
CATTIVIK
AMIGA

L. 49.900



© 1992 / MAME 2661

BUTTATI IN UN'APPASSIONANTE SFIDA PER TESTE DI SERIE! LA SIMULAZIONE TENNISISTICA CON L'INNOVATIVA VISIONE LATERALE DEL CAMPO DI GIOCO E GRAFICHE IN STILE CARTONE ANIMATO GIAPPONESE.

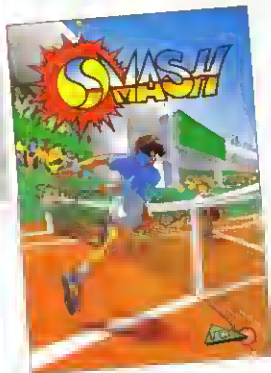


CONQUISTA LO SCUDETTO DEL CAMPIONATO DI CALCIO 1992-93 CON LA TUA SQUADRA DEL CUORE! NELLA CONFEZIONE UN OPUSCOLO SULLA STORIA DEL CAMPIONATO ITALIANO DAL 1978 AD OGGI.

DRIBBEL
AMIGA

L. 49.900

© 1992 IDEA



SMASH
AMIGA

L. 49.900

LEADER
DISTRIBUTION

MARIO IS MISSING!

Incredibile! Uno dei personaggi più longevi della storia videoludica mondiale arriva sui monitor dei vostri PC. Mario e suo fratello Luigi, questa volta sono impegnati in una ricerca a spasso per il mondo.



Questa volta si tratta della scomparsa di Mario, sulle tracce del quale si trova Luigi, che dovrà scoprire dove il malvagio Bowser (ce n'è sempre uno nei videogiochi di questo genere...) ha celato il suo fratellone.

La scusa è buona per consentire al giocatore di girare il mondo e di ritrovare, fra l'altro, particolari caratteristici di ogni città quali la Sfinge, il Big Ben e la Gioconda, anch'essi indebitamente sottratti dal cattivone.

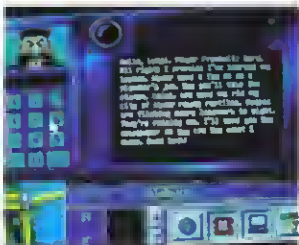
Come se non bastasse, inoltre, Bowser ha in preparazione un piano criminoso che prevede, addirittura, la raccolta di innumerevoli asciugacapelli, per l'orribile scopo di sciogliere (proprio così...) l'Antartide ed allagare quindi l'intero pianeta (ma perché poi? Mah!).

Il cervello e la flessibilità richiesti dalle varie situazioni che si presenteranno a Luigi, richiedono l'esplorazione di città esotiche, la conoscenza approfondita di mappe misteriose, e la freddezza necessaria ad opporsi agli ulteriori furti d'arte dei Koopa e del malefico Bowser.

Fondamentalmente il gioco è dedicato ad un'età compresa tra i 7 ed i 16 anni (come livello di difficoltà va indicata l'età...) e anche se esiste una scelta "Adult", il programma è

progettato per funzioni di tipo didattico che consentano all'utente di imparare qualcosa sulle bellezze artistiche mondiali, magari divertendosi anche un po'. Il tutto ricorda molto da vicino la popolare serie di educational basata sulle gesta di Carmen Sandiego che, di volta in volta, si trova smarrito in giro per il mondo, a spasso per il tempo e così via. Ovviamente la presenza di Mario in questo titolo contribuisce a renderlo più godibile e simpatico del suo rivale "educational".

Alessandro Diano



Lo schermo di gioco è in bianco e nero, mentre quello di Carmen Sandiego. Anche l'interfaccia grafica è praticamente identica.

Generazione Avventura Grafica
Casa Mindscape
Sviluppature Jeff Chasen

- Gioco molto immediato
- Grafica on-line
- Simulazione ma non banale
- Tempi di caricamento rapidissimi
- Trama adatta a un pubblico giovanissimo

Versione PC

La confezione di Mario Is Missing! comprende quattro dischetti ad alta densità da 1.44 Mb e un dischetto a doppia densità da 720 Kb. L'installazione occupa 8 Megabyte abbondanti. Sono supportate praticamente tutte le schede sonore: dalla Soundblaster Pro alla AdLib Gold, dalla Roland LAPC1 alla WaveVision Pro Audio Spectrum 16. Anche l'animazione grafica fa la sua onesta figura da un punto di vista estetico e per metà di cartone animato interattivo piuttosto interessante, oltre che divertente. Necessari un PC 286 o 12 MHz a una scheda grafica VGA.

K VOTO
785 PC

Si tratta di un prodotto che non va considerato certo la vita, anche se qualche partita divertente potrebbe senza dubbio spartirselo la possibilità di giocare per il mondo e di apprendere nozioni relative ai vari monumenti non è da sottovalutare. Un programma (anche) educativo, più, consente magari di eliminare qualche dubbio relativo all'utilità del sistema computer per l'educazione di adolescenti e pre-adolescenti dai 7 ai 16 anni. Il solo meno di Mario può essere sufficiente e dato una mano e un gioco per correre e perdersi a prendere attenzione negli insegnamenti impartiti dal PC, che soltanto appare squallido e noioso.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Indice di interesse (0-100) per età (anni):

Età (anni)	Indice di interesse
7	10
8	20
9	30
10	40
11	50
12	60
13	70
14	80
15	90
16	100



Nella sua avventura a piattaforma sulla console Nintendo, Mario non aveva mai guidato una vettura macchinina.

MARIO IS MISSING!

95 GENNAIO 1993

Select

He Gambara, 9 - 20146 MILANO
Linea 1 MM Gambara
Tel. 02 - 4043527 - 4046749

**SOFTWARE
PERIFERICHE
ACCESSORI PER
AMIGA E PC AI
PREZZI
MIGLIORI**

HARD DISK

HARD DISK PER AMIGA 500

Hard disk interno da 43 Mh per amiga 500 con tempo d'accesso di 16 ms.
Possibilità di espandere la memoria fino a 64 Mh, subcosto.

OFFERTA LANCIO
L. 550.000

HARD DISK PER AMIGA 2000

Hard disk interno da 53 Mh per amiga 2000 con tempo d'accesso di 16 ms.
Possibilità di espandere la memoria fino a 64 Mh con controller stesso, subcosto.

OFFERTA LANCIO
L. 849.000

MATERIALE DI CONSUMO

DISCHETTI BULK 3 1/2 DD

10 Pz. L. 900 conf.
50 Pz. L. 800 conf.
100 Pz. L. 750 conf.

DISCHETTI BULK 3 1/2 HD

10 Pz. L. 1400 conf.
50 Pz. L. 1300 conf.
100 Pz. L. 1200 conf.

BOX PORTA DISCHI 3 1/2

10 Pz. Blu Box L. 2.500
50 Pz. con chiave L. 13.000
100 Pz. con chiave L. 16.000
150 Pz. a cassetto L. 35.000

CONSOLE

MEGADRIVE PAL/SCART
L. 249.000

CON SONIC L. 279.000
GAME GEAR L. 249.000

CON SONIC L. 289.000

SUPEROFFERTA

SUPER NES CON SUPER MARIO WORLD 2

JOYPAD
ALIMENTATORE+SCART

A SOLE
L. 389.000

SNES CON UN JOYPAD

A SOLE
L. 299.000

COMPUTERS AMIGA - PC - STAMPANTI

SUPER NOVITA' AMIGA 1200

Nuova versione di amiga con microprocessore 68020 a 32 bit e clock a 16 MHz. L'amiga 1200 dispone già di 2 Mh di memoria ed è predisposto a supportare l'Hard Disk, prestazioni grafiche e sonore superiori.

SUPEROFFERTE NATALIZIE

Amiga 1200 TELEFONARE

Amiga 600 L. 499.000

Amiga 600 con HARD DISK L. 879.000

Amiga 600 con monitor 1084/s L. 915.000

KIT CD TV CON TASTIERA-DRIVE-MOUSE ED ENCICLOPEDIA IN OMAGGIO

L. 1.290.000

AMIGA 2000 NUOVA VERSIONE CON MONITOR 1084/S

L. 1.440.000

SUPEROFFERTA PC 286/20

2 Mh di Memoria 1 Drive 3 1/2 L44 Mh
1 Hard Disk 40 Mh 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
L. 1.150.000

SUPEROFFERTA PC 386/SX/25

2 Mh di Memoria 1 Drive 3 1/2 L44 Mh
1 Hard Disk 40 Mh 1 Monitor a Colori VGA
1 Porta Parallela 2 Porte Seriali
1 Mouse 1 Tastiera Estesa
L. 1.500.000

TUTTE LE NOVITA' DISPONIBILI AI PREZZI MIGLIORI TELEFONA !!!

STAMPANTI STAR SERIE LC

Star LC 20 B/N L. 350.000
Star LC 200 colore L. 490.000
Star LC 24-200 B/N L. 650.000
Star LC 24-200 colore L. 750.000
Star Ink Jet 80 col. L. 679.000

PERIFERICHE - ACCESSORI - ESPANSIONI PER AMIGA 500 - 1000 - 2000

DRIVE PER AMIGA ESTERNI ED INTERNI

Drive esterno per amiga con interruttore L. 129.000
Drive interno per amiga 500 con tasto L. 119.000
Drive interno per amiga 2000 L. 129.000
Drive esterno con Apocalypse L. 169.000

DIGITALIZZATORE AUDIO STEREO PER AMIGA

Acquisizione digitalizzata dello stereo con volume d'ascolto regolabile e tempo di campionamento variabile, impiego molto semplice, ed ore di detuning.
L. 99.000

ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA

Espansione 512k L. 49.000
Espansione 1Mb per A600 L. 139.000
Espansione 2Mb con clock L. 280.000
Espansione 4Mb con clock L. 440.000
Espansione 2Mb ESTERNA L. 299.000
Espansione 1Mb per plus L. 99.000
Espansione 2Mb per 2000 L. 330.000

ACCESSORI PER AMIGA 500

Interfaccia 4 Joystick L. 29.000
Mouse selector L. 29.000
Mouse chic microswitches L. 49.000
Interfaccia Midi L. 49.000
Prolunga per modulatore L. 20.000
Prolunga per drive L. 30.000
Penna ottica con software L. 29.000
Pistola Gun Shot L. 99.000

MONITOR

PHILIPS 8333 II L. 430.000
COMMODORE 1084S L. 430.000

NOVITA'

SCHEDA ACCELERATRICE PER AMIGA
Scheda con microprocessore 68020 a coprocessore 68081 con clock di 25 Mhz, che ti permetterà di velocizzare tutti i tuoi programmi mantenendo la compatibilità.
L. 299.000

KICKSTART 1.3 SU ROM

L. 59.000

NOVITA'

VIDEO STREAMER PER AMIGA
L. 129.000

GENLOCK PER AMIGA

Il Genlock è un apparecchio che vi permetterà di registrare, visualizzare, decodificare le immagini video dell'amiga su un qualsiasi videoregistratore standard, ottenuto con immagini straordinarie.
Plus L. 490.000 K090 L. 299.000

NOVITA' INTERFACCIA VIDEO PER PC VGA/SCART

Questa interfaccia vi permetterà di collegare il vostro Pc a qualsiasi televisore dotato di presa scart mantenendo la compatibilità video.
L. 129.000

TUTTI I PREZZI SONO INCLUSI DI IVA - GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA MINIMO SPEDIZIONE Lire 75.000 - SERVIZIO RIPARAZIONI RAPIDISSIMO

UGH!

Provate ad immaginare un diabolico virus che si accanisce sul vostro computer per mettere a soqquadro i vostri tre giochi: passatempi preferiti, mescolando un byte dell'uno con uno sprite dell'altro sino ad ottenere come risultato finale un video-mutante dalle incerte prospettive.

Non lavarsi mai deve esser un'esperienza favolosa... i trogloditi avevano la possibilità di sperimentare questo tipo di comunicazione immediata, mantenendo sul proprio corpo i segni di ogni attività umana da loro svolta, sia questa il mangiare, l'accoppiarsi o il rotolarsi nell'allo-ra) incontaminata terra. Alcuni popoli antichi usavano davvero questo sistema per comunicare (multimediale: coinvolgeva almeno occhi e naso), ma la cultura autoctona delle etnie minori è stata fagocitata da una civilizzazione mai richiesta, quindi oggi siamo tutti belli puliti e profumati mentre il mondo è sporco ed è l'aria ad essere maleodorante.

Ugh, questo il nome del nuovo prodotto della DMI, ci trasporta dritti e separati in una parentesi storica sconosciuta, quella degli ominidi volanti. Infatti i cavernicoli in questione sono in netto contrasto con la storia ufficiale, poiché si rivelano dei precursori del Leonardo nazionale... la loro invenzione principale è infatti rappresentata da delle rozze macchine volanti a pedale, adibite alla funzione di ascensori tra un piano e l'altro delle caverne.

Controllare questi primordiali lift non è impresa semplice, così come non lo è soddisfare le richieste di tutti gli utenti degli ascensori, che vi costringono a lottare contro l'inerzia del Pleistocene (che poi è la stessa del Giurassico e della nostra epoca) nel tentativo di scarrozzarli sino a destinazione. La conformazione delle grotte, piene di spuntoni, stalattiti e stalagmiti non aiuta certamente, considerando che un qualsiasi contatto del vostro aviomobile con queste appendici è pericolosissimo... per fortuna che alla DMI sono dei ragazzi magnanimi dalle anime pie, dato che vi consentono di giocare in due simultaneamente con altrettanti ascensori, magari per collaborare. Ovviamente si può reodere impossibile la vita al compagno di gioco, ad esempio non tirandolo fuori dall'acqua se ci cade dentro (che c'è in ogni grotta e il cui livello sale lentamente ma inesorabilmente...), dandogli spintoni e in generale insultandolo gutturalmente e gratuitamente dall'altra sedia.

È importante anche recuperare gli aspiranti passeggeri se questi cadono in acqua (i sapienti



non la amavano, sapete?) e soprattutto limitarsi nelle imprecazioni se qualcosa va storto, dopo tutto Natale è passato da poco e la vostra anima dovrebbe essere ancora candida.

Tiziano Toniutti



Un cavernicolo che vela su un agguato a pedali! Assolutamente ridicolo!

Genre Arcade
Case Playable
Sviluppare Intero

- Azione di gioco intensa
- Lunghezza intermedia
- Disorientante
- Grafica di qualità per i propri tempi

Versione Amiga

Tecnicamente il gioco non farebbe sudare neanche un Amiga. C'è la simulazione di un Amiga, dato che con offre scrolling di sorta o effetti speciali come l'ox-ira half bite o i vari trucchi che rigirano Paula e Denise come un calzino. Gli sprite sono piccoli ma ben distinguibili ed animati benissimo, mentre gli effetti sonori sono "maieschi" e di sicuro effetto all'istress. Tanta ci pensa l'azione di gioco a farvi cadere i capelli.

Versione PC

Volete almeno quattro le con il repar- te Commo- dore, cosa un buon uso delle VGA e del PC meso abbassati. Il gioco gira intatto tranquillamente anche con una manciata di MMX, ma d'altra parte, viate la semplicità del soggetto, ci saremmo stupiti del contrario. Connettenti una sola per chi socora riesumo di tanto la lista il C&E: la versione per il neonato della Commodore è davvero bellissima, è bello vedere che gli irriducibili di questa piccola grande macchina sono ancora vivi.

K VOTO

875

AMIGA

Dentro una confezione acciata di stile uno delle più piccole versioni di fine anno... una autentica bomba relativamente piccola come la DMI ha sfornato due bellissimi titoli questo mese, ma che è probabilmente il migliore. La grafica NON è giuramento fenomenale, anzi, grande stampata da ogni frammento di movimento dei pixeli, degli pixel-dati e dei "voluti". L'azione di gioco è veramente speciale... per dare tutta, tipo è il classico gioco che avrebbe potuto mostrare una grafica ancora e degli effetti campionamenti ed essere comunque giocabile con un vero stile. Se avete sposo troppo le pazzie e magari e cercate un gioco su cui sfogare gli ultimi istress, badate bene! I titoli promessi dal riquadro immensamente una copia di Ugh.

CURVA INTERESSE PREVISTO



La struttura dei vari titoli farebbe impazzire anche MacIntosh!

NEWEL® srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

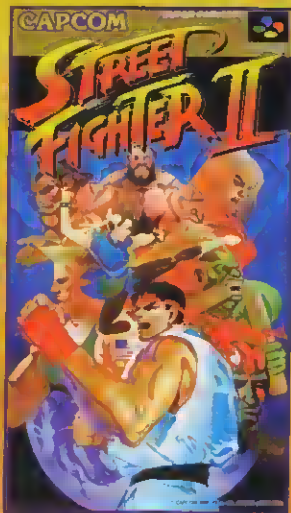
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. ABOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.) FAX 20060 (02) 33000035 (5 linee r.a.)

UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

IMPORTAZIONE DIRETTA VENDITA E DISTRIBUZIONE CONSOLE ORIGINALI DA U.S.A. E GIAPPONE



PERMUTIAMO
LE TUE VECCHIE CARTUCCE...
PASSA IN NEGOZIO

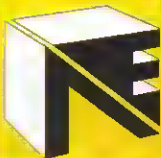
STREETFIGHTER II - SONIC 2

NOI LI ABBIAMO DISPONIBILI !!!

SERVIZIO RAPIDO PER RIVENDITORI
A MEZZO FAX: (02) 33.00.00.35

TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA !

Tutti i prodotti
qui sotto elencati,
sono realmente
disponibili o
magazzino, salvo
esaurimento scorte.



NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260714 (5 linee r.a.) FAX 21098 (02) 33000035 (2 linee r.a.)
UFFICIO ORDINI - SPEDIZIONI
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

Da oggi più linee telefoniche, più servizio più celerità, più assortimento, più scelta e un nuovo servizio di spedizioni tutto computerizzato.
NON TI RESTA CHE PROVARE, SARAI SORPRESO DALLA RAPIDITÀ DELLE NOSTRE CONSEGNE

NUOVI PREZZI CONSOLE

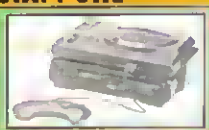
IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA E DAL GIAPPONE



SEGA MEGADRIVE
SCART (con alimentatore)
L. 248.000

OFFERTA CON GIOCO
SONIC O QUACKSHOT
L. 278.000

SEGA MEGA CD
+ GIOCO
L. 598.000



DISPONIBILI !!!
STREET OF RAGE
SUPERMAN
TURTLES

NEO GEO L. 588.000
COMPRESO CAVO SCART
E ALIMENTATORE

SUPERFAMICOM SCART
(con alimentatore) **L. 375.000**



SUPERFAMICOM
SCART +
STREETFIGHTER II
L. 498.000

GAME GEAR
L. 238.000



GAME GEAR + GIOCO
GAME GEAR + SONIC

L. 268.000
L. 288.000

GAMEBOY (con Tetris, Interfaccia, Cuffie) **L. 158.000**
GAMEBOY CON 2 GIOCHI L. 178.000
GAMEBOY CON 4 GIOCHI L. 228.000



SONIC
DISPONIBILE **2**

SUPERNES SCART

(con alimentatore e joystick) **L. 288.000**

SUPERNES SCART + STREETFIGHTER II +
ADATTATORE S-Nes CONVERTER DA S-FAMICOM A S-Nes
L. 438.000

NOVITA' ASSOLUTA !!!

FINO AD OGGI SCEGLIERE IN GIOCO PER IL TUO SEGA MEGADRIVE HA OSSI-
SATO DIFFICILE, PERCHÉ O CI SI BASAVA SULLA COPERTELA O SU UNA RITRIZIONE DI
UNA RIVISTA. MA ORA OGGI LA NEWEL HA CREATO VIDEO TAPE SHOW, DI CUI
SI TRATTA? EGGO PRESTO SPIEGATO. VIDEO TAPE SHOW (VIDEOCATALOGO)
È UNA VIDEOCASSETTA VHS DA 3 ORE CON SU C.C.A. 60 GIOCHI IN AZIONE COSÌ
SARÀ PIÙ FACILE INDIVIDUARE TITOLO E GIOCO CHE PIÙ AL PUNTO VIDEO TAPE
SHOW È GIÀ DISPONIBILE IL N.1, 2, 3, BEN 240 PAG. CHE SELEZIONATI PER SELEZIONARE
IL GIOCO CHE PIU' TI PIACE NON PIÙ. SEMPLICE COME LA VITA.
VIDEO TAPE SHOW N. 1 - 2 - 3 VIDEOCATALOGO
DISPONIBILI AL PREZZO SPECIALE DI L. 25.000 C.A.B.

OFFERTE GIOCHI MEGADRIVE

ALIEN STORM	L. 49.000	MRS PACMAN	L. 39.000
ALTERED BEAST	L. 39.000	OLIMPIC GOLD	L. 39.000
ARROW FLASH	L. 39.000	OSNALAUGHT	L. 39.000
BAD O MAN	L. 39.000	PHILOUS	L. 39.000
BARE KNIFE S. R.	L. 59.000	P50-BLADE	L. 29.000
BASKETBALL	L. 49.000	QUACKSH.D. DUCK	L. 49.000
BATTLE MANIA '92	L. 39.000	RENT A HERO	L. 49.000
BEAST WARRIOR	L. 49.000	ROADBLASTER	L. 39.000
BONANZA	L. 39.000	RUNARK	L. 49.000
CALIBER 5.D	L. 49.000	SONIC	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000	SPACE BATTLE G.	L. 39.000
DANGEROUS SEED	L. 49.000	STEEL EMPIRE	L. 49.000
DARWIN 4081	L. 29.000	STORMLORD	L. 39.000
DICK TRACY	L. 49.000	S. MONACO GP	L. 49.000
EVIL GIRL	L. 29.000	SWORD OF SODAN	L. 39.000
FANTASIA W. DISNEY	L. 69.000	TASK FORCE HARR.	L. 49.000
FANTASY SOLDIER	L. 49.000	TETRIS	L. 39.000
FANTOM SOLDIER	L. 49.000	THUND. PRO-WREST	L. 49.000
FASTEST ONE FI	L. 49.000	THUNDERFOX	L. 49.000
GYNOLUG	L. 39.000	TURBO OUTRUN	L. 49.000
HELLFIRE	L. 39.000	UNIQUEONE	L. 49.000
JAMES POND	L. 49.000	VERYTEX	L. 39.000
JEWELMASTER	L. 39.000	WANI WANI WORLD	L. 49.000
JUNCTION 3D	L. 49.000	WARDNER	L. 39.000
KINGS	L. 49.000	WIPERUSH	L. 29.000
KLAX	L. 49.000	WONDERBOY III	L. 29.000
LEYNOS	L. 29.000	WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
MICKY MOUSE	L. 59.000	WRESTLE WAR	L. 49.000

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra
riportati sono I.V.A. compresa. Tutti i prodotti sono esenti da adenzio per 1 anno.

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO 8. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI
PER RIVENDITORI
CASH & CARRY**

COMMODORE - AMIGA

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
AMIGA 1200	L. 749.000
AMIGA 500 PLUS	L. 490.000
AMIGA 600	L. 570.000
AMIGA 600 con HARD DISK 40 MB	L. 690.000
MONITOR COLORE PER AMIGA	L. 450.000
CDTV COMMODORE	L. 990.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.200.000
MODULATORE AMIGA	L. 60.000
ESPANSIONE 512K CYCLOC AMIGA	L. 65.000
ESPANSIONE 1 MB AMIGA PLUS	L. 119.000
ESPANSIONE 1.5 MB AMIGA 500	L. 190.000
ESPANSIONE 2 MB AMIGA 500	L. 250.000
DRIVE ESTERNO AMIGA	L. 140.000
SCHEDA JANUS DIVENTA PC	L. 300.000
SCHEDA AT - ONCE AMIGA / PC	L. 410.000
HARD DISK AMIGA 20MB / 40MB	L. 690.000
MODEM AMIGA	L. 275.000
SCANNER AMIGA	L. 450.000
DIGITALIZZATORE AMIGA	TELEFONARE
VIDEOLOCK	L. 450.000
INTERFACCIA MIDI AMIGA	L. 35.000
KICKSTART 1.0	L. 75.000
KICKSTART 2.0	L. 89.000
MOUSE AMIGA / OTTICO	L. 85.000
AUMENTATORE AMIGA POTENZIATO	L. 89.000
COPRICOPIRTE AMIGA PLEXIGLAS	L. 15.000
KIT 4 JOYSTICK AMIGA	L. 25.000
MOUSE SELECTOR (DEVIATORE JOYSTICK / MOUSE)	L. 29.000
BOOT DFI (SCAMBIA DRIVE IO AMIGA)	L. 19.000
TURBO PEDAL (PEDALIERA SIMULAZIONE)	L. 39.000
DISCHI 3 1/2", DF - DD e 5 1/4" DF - DD	L. 1.000
GIOCHI e PROGRAMMI	L. 10.000

CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHz - 1 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2" 1.44
 - SCHEDA VGA
 - TASTIERA ITALIANA
 - MONITOR VGA COLORE
- L. 990.000**

386 SX 25 MHz - 2 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2" 1.44
- SCHEDA VGA 512 K
- HARD DISK 40 Mb
- TASTIERA ITALIANA

L. 1.490.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2" 1.44
- SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
- HARD DISK 105 Mb
- TASTIERA ITALIANA

L. 2.190.000

486 DX 33 MHz - 4 Mb

- 1 DRIVE 3 1/2" 1.44
 - 1 DRIVE 5 1/4" 1.2
 - SCHEDA VGA SUPER 1 Mb
 - HARD DISK 120
 - TASTIERA ITALIANA
 - MONITOR SUPER VGA
- L. 2.900.000** 1024 x 768 COLORE

Sono ancora disponibili tutti gli accessori, giochi, programmi e periferiche per Commodore 64

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
JOYSTICK BEP BOP MANUALE	L. 10.000
JOYSTICK BEP BOP con AUTORET	L. 15.000
JOYSTICK BEP BOP MICROSWITCHES	L. 25.000
JOYSTICK CLASSIC AUTORET IMP. ANATOMICA	L. 15.000
JOYSTICK CLASSIC MICROSW. IMP. ANATOMICA	L. 10.000
SENSOR JOYSTICK DIGITALE C64/AMIGA	L. 30.000
DUPLICATORE CASSETTE PER C64	L. 10.000
REGOLATORE TENSIONE PER REGISTRATORE C64	L. 10.000
PENNA OTTICA GRAFICA C64 e AMIGA con PROG.	L. 20.000
CAVO SCARTI TV MONITOR PER C64 e AMIGA	L. 10.000
PORTACASSETTE MULTIBOX COMBINIBILI	L. 3.500
TAPPETINO MOUSE ANTISTATICO	L. 12.000
SCHERMO ANTIRIFLESSO / MONITOR	L. 20.000
PORTADISCHI 3 1/2" e 5 1/4" IN VARIE MISURE	L. 4.500

STAMPANTI

Articolo	Prezzo (IVA inclusa)
STAMPANTE BIANCO / NERO AMIGA - PC	L. 349.000
STAMPANTE COLORE AMIGA - PC	L. 479.000
STAMPANTE 24 AGHI COLORE AMIGA - PC	L. 479.000
NASTRI PER STAMPANTI DI TUTTE LE MARCHE	TELEFONARE

RIPARAZIONI COMPUTER (COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE GAMES)

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini telefonate ai numeri:

02/6128240 - 02/66016401

oppure scrivete al nostro indirizzo.

I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

PC NOTEBOOK 386 16 - 2Mb - HD 40Mb

L. 2.600.000

PC NOTEBOOK 386 25 - 2Mb - HD 60Mb

L. 2.900.000

**GIOCHI E PROGRAMMI
SEMPRE NUOVI PER PC
TELEFONARE PER LISTINO PREZZI**

ACCESSORI PC

- MONITOR SVGA COLORE
- HARD DISK 40 - 52 - 80 - 120 - 200 Mb
- DRIVE INTERNI / ESTERNI 3 1/2" e 5 1/4"
- SCHEDE GRAFICHE VGA, SVGA
- MOUSE
- TAVOLETTE GRAFICHE
- MODEM
- SCANNER
- STAMPANTI B/N e COLORE
- COPROCESSORI
- SCHEDE SONDRE SOUND BLASTER

PAGAMENTI RATEALI DA E. 50.000 MENSILI

ZYCONIX

Provate ad immaginare un diabolico virus che si accanisce sul vostro computer per mettere a soqquadro i vostri tre giochi: passatempi preferiti, mescolando un byte dell'uno con uno sprite dell'altro sino ad ottenere come risultato finale un video-mutante dalle incerte prospettive.

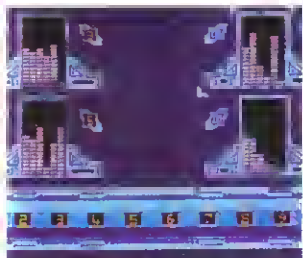


Zyconix è esattamente questo, il parto di una mente oramai confusa dalle geometrie di Tetris, dai mattoncini di Klax e dalle magie di Arkanoïd.

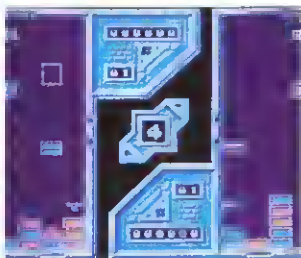
Detto in parole povere siamo alla presenza di un gioco-mix replicante con qualche velleità: alla Accolade devono aver pensato che, nonostante l'inflazione di titoli del genere, un rompicapo funziona sempre. L'ambiente è il pozzo di Tetris, né visto dall'alto né dal basso, è solo il buon vecchio rettangolo a gravità oramai noto a tutti. A cascarci dentro questa volta non sono i soliti pezzi geometrici da manipolare per formare file sul fondo, ma le mattonelle iocanti di Klax, in una serie interminabile da governare fino a complete linee in orizzontale o diagonale. Lo scopo è quello di combinarne sul fondo tre o più del medesimo colore, per ottenerne la scomparsa e la liberazione della zona corrispondente. L'unica arma a disposizione è un rettangolino, capace di

muoversi per tutta l'area di gioco. Ad esso, e alla mano che lo pilota, è demandato il compito di catturare i pezzi da guidare nelle giuste posizioni per formare le file. Si continua all'infinito, o per lo meno sino a quando vostra madre stenterà a riconoscere il suo bambino nel giovane psicopatico da tre ore di fronte al video. A quel punto forse sarà giunto il momento di fermarsi definitivamente.

A complicare la vita dell'incauto giocatore di Zyconix non c'è solo questo. Avete presente Arkanoïd, e tutti i bonus dotati di poteri speciali sulla barretta respingente? Bene, ci sono anche qui, e per tutti i gusti. Si va dai pezzi jolly, pronti ad accoppiarsi selvaggiamente con tutti quelli che stanno loro intorno per completare una serie, alle bombe di ogni ordine e grado, da quelle che distruggono solo un determinato colore a quelle che se la prendono con tutta una fila. Non manca infine la pallina rimbalzante,



Le numerose opzioni non bastano a risolvere il gioco.



Con il progredire del livello la situazione si fa sempre più intricata.

Genere Rompicapo
Casa Accolade
Sviluppatore Miracle Games



• Buon metodo di controllo
• Molti livelli



• Non molto originale
• Giudice casuale

Versione Amiga

Il gioco ha un background musicale, inelo che le quattro varianti hanno sottofondi jazz, rava, classic e soul. Il suono è degno di Amiga, le composizioni no, specie le cacofonie jazzistiche, per cui il buon vecchio Louis (Armoïr) che dà il nome a una variante, non mancherà di rivolarsi nella tomba ad ogni partita. Il controllo, con il joystick o con i tasti, è decente ma se pollice l'angolo, mentre le grafiche non impegnano granché i chip Amiga. L'area di gioco, frammentata, poteva essere un po' più grande.

Versione PC

Non ci sono ovviamente grosse differenze tra le due versioni. Il controllo con il mouse è pressoché ottimale, ma anche con i tasti il rettangolino si fa governare senza problemi. Sebbene il gioco supporti le schede sonore è francamente meglio premere F5 e sopprimere l'audio. I rumori invece sono sopportabili. Il gioco può essere installato su hard disk ma richiede sempre la presenza del dischetto nel drive.

K VOTO

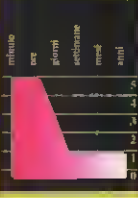
690

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Se appartiene a quella categoria di giocatori che non danno molto peso all'originalità, Zyconix può ben figurare accanto ai classici citati in apertura, se invece siete di quelli intrinseci, che per intenderli occorre è dopo via specie se conta molti fruscii, nuovi e suadati, forse troverete di meglio cercando altrove. Tutto ciò non perché il gioco sia particolarmente brutto, quanto perché personalmente odio giocare a Klax con la sfiducia di Fido e gli specchi di Arkanoïd. Se non altro perché a me ci sta un sì finale per fare conclusioni, che diciamo!

CURVA INTERESSE PREVISTO



dedicata alla distruzione di tutti i pezzi che incontra sul suo cammino. Insomma, dopo un paio di minuti di calma vi troverete a gestire un puzzle frenetico ed animato. L'occhio diventerà vacuo e si inietterà di sangue, ma due gocce di collirio lo rimetteranno subito in sesto per una nuova partita. Quattro tipi di gioco e un certo numero di livelli di difficoltà dovrebbero aiutare a bandire la noia. In essi sono riprodotte le varianti alla versione primitiva di Tetris e sono basati, in sostanza, sulla progressiva comparsa di file prefabbricate da ripulire con l'aiuto dei pezzi che compaiono sul video o su un tempo limite che ci troviamo obbligati a rispettare.

Daniela Lamera



WEEN

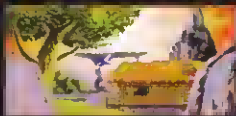
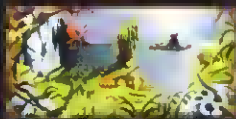
THE PROPHECY



"Sul Reame delle Rocce Blu incombe l'ombra di Kraal"



In italiano
Un grande gioco d'avventura
magica!
Animazioni a video* dei personaggi in
interazione diretta con la grafica.
Un vampiro vorace e malizioso come
insolito alleato.
Ergonomia semplice e ricca.



* Unicamente su PC

Disponibile per PC, ATARI e AMIGA. Uscita per CD-ROM nel 1993.

Distribuzione esclusiva:

CTO

40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte, 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

<http://www.old-computer-mags.com/>

<http://www.old-computer-mags.com/>

COKTEL VISION

An AMERICAN TAIL

Può direvano di Disney nella cura maniacale dei particolari, Steven Spielberg qualche anno fa ha voluto rendere omaggio al grande Walt rimpiandendosi nel film di animazione.

Con progenitore di una stirpe di pellicole memorabili, Spielberg questa volta cede alla Capstone i diritti della saga di Fievel, topolino russo in terra d'America, per regalare ai vostri fratellini un paio d'ore di relax tra gattacci cattivi e teneri roditori.

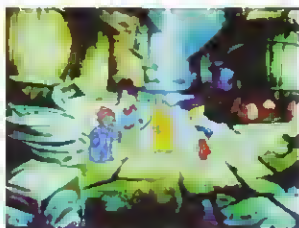
Il gioco ripercorre la trama di due film usciti nelle nostre sale qualche anno fa, *Fievel sbarca in America* e *Fievel alla conquista del West*. La storia è quella dello sfortunato topolino russo Fievel Mousekevitich, che ai primi del secolo viene sbalzato in mare durante la traversata oceanica. Lo scherzo del destino gli costa l'imprevisto distacco dall'amata famiglia ed il brusco approdo sulle coste di un'America popolata da topastri senza scrupoli e bande di gattacci malavitosi.

Straniero in terra straniera, Fievel deve vagare nei bassifondi di New York alla ricerca dei suoi cari. Per la strada imparerà quanto è dura la vita di un giovane topo un po' imbrantato, ma anche che può essere una pedina vincente nell'interminabile duello contro i felini. A lui spetta infatti il compito di recuperare i pezzi mancanti di un'arma micidiale destinata a ripulire la città dai gattacci. Se e quando ci riuscirà, potrà finalmente abbracciare i suoi cari e ricominciare una nuova avventura nel vecchio West.

Avventurata per bambini divisa in due parti, *An American Tail* è smaccatamente dedicato al pubblico più giovane: figli e fratellini per intenderci, quelli che normalmente usano il computer quando non ci siete e che con una mano giocano mentre con l'altra fanno cadere sulla tastiera la letta biscottata intrisa di marmellata.

Il gioco è semplice semplice. In una serie di sfondi digitalizzati che vanno a costruire il colorato ambiente di una città di frontiera, il nostro campione, disegnato ed animato in modo un po' incerto, si guarda attorno alla ricerca dei suoi genitori.

Può parlare agli abitanti, in uno schema predefinito di domande-risposte, raccogliere oggetti, andare in una delle direzioni rigidamente previste, ma soprattutto giocare ad uno dei tanti rompicapo dispensati lungo il percorso. Risolvendoli



Il puntatore assume varie forme a seconda della situazione di gioco qui « nella forma, diciamo, di riposo » fatta di Jarmagom.

Fievel otterrà gli oggetti e le informazioni necessarie per ritrovare la famiglia ed assemblare la micidiale arma anti-gatto che consente di terminare la prima parte del videogioco. I mini-giochi all'interno del programma sono quasi tutti noti. *Simon*, che chiede di ribadire una sequenza di mosse nell'ordine esatto proposto dal computer, le tre carte, in una variante appena un po' diversa da quella proposta con ben altri scopi nei mezzanini del metrò, una specie di dama cinese ed il buon vecchio *Pairs*, in cui bisogna trovare le coppie uguali in una serie di carte coperte.

Mentre la prima parte è vivace e divertente, vista sempre con l'occhio del più piccolo, la seconda, quella ambientata nel West, è decisamente meno convincente. Qui lo scopo è di sconfiggere una gang di gatti a colpi di fiondate. Prima di riuscirci il nostro topolino dovrà cercare oggetti nel deserto, trovare compagni di avventura ed esercitarsi nel lancio di biglie.

Inutile dire che il veterano di mille avventure può finire il gioco in un'oretta, mentre i neofiti saranno costretti a tirare fuori la lingua e a chiedere copiosi aiuti. Inoltre va detto che, sfortunatamente, la versione da noi provata è in inglese.

K VOTO

750 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Genere: Avventura
Casa: Capstone
Sviluppatore: Robert Riddihough

Adatto ai giocatori più piccoli
Scenari digitalizzati più interessanti
Troppo facile per gli avventurieri naviganti
Esercizio destinato ai più piccoli dovrebbe essere in italiano

Versione PC

Le grafiche degli sfondi sono buone e le digitizzazioni sono una discreta idea di post-impressionismo disneyano. Non si può dire altrettanto del tratto e dell'animazione dei personaggi: anche le migliori delle VGA con rische a rendere che una pallida copia del cartone animato favoleggiato dalla confezione. La risposta del mouse è un po' lenta, ma qui i riflessi contano poco e una meno imbracciata di marmellata ci farà poco caso. Le musiche di sottofondo e noialissima e rimbombante, mentre l'insieme su hard disk oltre a portare via prezioso spazio porterà via anche una mezzoretta di tempo.

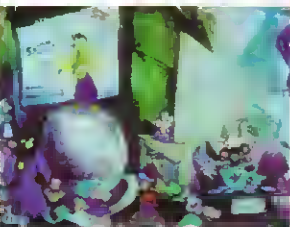
CURVA INTERESSE PREVISTO

minimo
ore
giorni
settimane
mesi
anni

5
4
3
2
1
0

An American Tail è un prodotto grafico non comprato da noi ma anche:
1) High in network età dei regolari;
2) fratelli e sorelle come sopra;
3) nessuna difficoltà a fievole Monkey Island e a;
4) spesse di simili anal.

Se invece appartenete ad una o più delle quattro categorie, le storie di Fievel potranno entrare a casa vostra come un gustoso passatempo da afferrare ai cartoni animati, per quanto la tanto decantata grafica alla vera dei cartoni si riveli appena passabile.



La spritz di Fievel, nella sua ricca definizione, contrasta troppo con gli sfondi digitalizzati e ritoccati a mano.

L'ostacolo non è insormontabile ma è tale da pregiudicare in modo irreparabile la comprensione da parte dei più giovani.

Non potreste dunque immaginare di meglio per le vostre serate invernali: un bel focolare, un buon libro, il piccolo di casa che gioca con Fievel e che urla perché non riesce a uscire dal deserto...

Lascereste davvero lui e il povero topolino a cavarla da soli?

Daniela Lamera

JOYSTICK

fun

V. Lorenteggio, 38 Milano Tel. 02/48952821 Fax 02/48952819

SUPEROFFERTE PC

MiniTower/Desktop	286-20	386SX-25	386DX-25	386DX-33	486DX-33	486DX-33
Cache	NO	NO	NO	64Kb	64Kb	256Kb
Memoria RAM	2Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb	4Mb
Floppy 3 1/2 1.44Mb	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Floppy 5 1/4 1.2 Mb	NO	NO	NO	SI	SI	SI
Hard Disk	42Mb	42Mb	105Mb	130Mb	130Mb	200Mb
Con. AT Bus Cache 2/8 Mb	NO	NO	NO	NO	NO	SI
VGA 800x600 256K 16c.	SI	SI	NO	NO	NO	NO
VGA 1024x768 1Mb 256c.	NO	NO	SI	SI	SI	NO
VGA 1024x768 2 Mb NCR	NO	NO	NO	NO	NO	SI
I/O 2S + 1P + 1G	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Mouse + tappetino	SI	SI	SI	SI	SI	SI
Prezzo al Pubblico IVA incl.	990.000	1.350.000	1.950.000	2.260.000	3.050.000	4.725.000

STAMPANTI : Nec, Star, Commodore, Epson a partite da £ 300.000
SCHEDE AUDIO : Soundblaster 2.0 Pro + Midikit, Audiolabster, Sound Master 2.0, Ad Lib, Roland, interfacce Midi MPU-401 compatibili.
DIGITALIZZATORI AUDIO-VIDEO, SCANNER b/n - colore, SCHEDE GRAFICHE s-Vga
 Vasta gamma di Joystick per Pc da £ 35.000 a £ 69.000

SUPEROFFERTE AMIGA

Amiga 500 £ 570.000 - Amiga 1200 £ 798.000
 Amiga 600 £ 550.000 - Amiga 600 HD 40 MB £ 749.000
 In omaggio 50 giochi + joystick per tutte le configurazioni

ACCESSORI: Orive esterno £ 129.000. - Espansioe 1/2 Mega per A500 £ 59.000
 Espansioe 1 Mega per A600 £ 99.000 - Kickstart 1.3/2.0 £ 85.000
 Espansioe 2 Mega per A500 £ 240.000 - Espansioe 1,5 Mega per A500 £ 190.000 - Digitalizzatori Audio-Video - Hard Disk
 Vastissima scelta di joystick da £ 10.000 a £ 60.000

VASTISSIMO ASSORTIMENTO SOFTWARE: GIOCHI E UTILITY PER AMIGA ED MS DOS. SPECIALIZZATI IN CONSOLES DI OGNI TIPO.

vendita per corrispondenza in tutta Italia

the ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

Chi ha avuto la fortuna di giocare a *Red Baron* della Dynamix, sarà sicuramente impaziente di sapere se il mercato è riuscito a realizzare qualcosa di meglio...

Non è certo il caso di *The Ancient Art of War in the Skies*. Sì, insomma, non possiamo nemmeno paragonare i due giochi, poiché in comune hanno esclusivamente il periodo storico in cui si sviluppano.

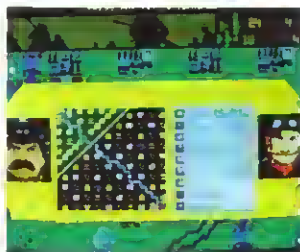
In AAWS la simulazione, se di simulazione si può parlare, è prettamente legata ai tipici wargame. È necessario valutare i punti deboli del fronte nemico, arginarne le offensive, scegliere i punti in cui un bombardamento a tappeto risulti risolutivo. È vero che tutte le azioni offensive e difensive devono essere messe in qualità di comandante delle forze aeree, ma l'esito degli scenari viene deciso dalle forze di terra, che hanno il compito di conquistare la capitale avversaria.

È possibile sconfiggere il nemico anche distruggendo interamente la sua forza aerea, ma è necessario essere dei veri assi per farlo.

In ogni scenario vengono mostrati gli obiettivi strategici e le posizioni iniziali delle trincee, oltre naturalmente agli aeroporti nemici e amici. Le trincee sono uno degli elementi più importanti del gioco, perché sono i loro spostamenti che indicano il successo o meno di un'offensiva. Inizialmente le trincee sono di colore terra, ma se una delle due fazioni, genericamente rappresentate dai colori rosso e verde, prende il sopravvento, il colore cambia in quello della nazionalità corrispondente, e il fronte viene mosso grazie al ritiro delle truppe in inferiorità.

Gli obiettivi "bombardabili" sono di diversi tipi: villaggi, città, ponti, depositi, fabbriche, aeroporti e trincee. Ogni obiettivo possiede una morfologia unica e dei punti nevralgici da colpire. La percentuale degli obiettivi colpiti dirà in quale proporzione il nemico è stato privato dei vantaggi di un ponte, piuttosto che di un deposito, ecc.

I duelli aerei vengono rappresentati come se fossero inquadrati da un ipotetico cineamatore, e cioè lateralmente, con i piccoli aerei che si muovono in ogni direzione. La stessa situazione si presenta quando l'attacco aereo è lanciato contro i più grandi e massicci bombardieri, l'unica differenza è che il bombardiere è pressoché immobile alla mercé dei più veloci caccia.



In definitiva AAWS non ha niente a che vedere con una simulazione di volo, cosa che invece la copertina della confezione tende a suggerire, però ha alcune frecce al suo arco, e anche se non tutte colpiscono il bersaglio, bisogna ammettere che sa giocare bene. Come l'introduzione del manuale specifica, bisognerebbe cancellare la parola "Simulazione Definitiva" correggendola con una scritta a penna: "Simulazione Divertente", poiché il gioco si presenta proprio così. Divertente, non troppo pretenzioso e veloce. Niente di spettacolare, s'intende, ma potrebbe piacere.

Giorgio Baratto



Genere Strategia/Azione
Casa Microprose
Sviluppatori Dave Murry,
Barry Murry, Joe Gargiulo e
Dee Dee Murry

- Semplice e giocabile
- Numerosi scenari da affrontare
- Poco creditifili come simulazione
- Sonoro ridottissimo all'uso

Versione PC

Il PC si comporta bene con questo titolo che sembra indicato per altri computer.

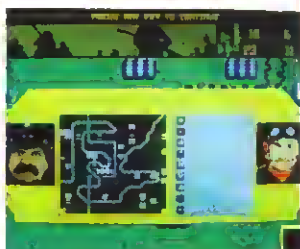
La grafica semplice ma efficace regge bene, mentre la velocità, che non è certo un valore importante in un titolo di questo tipo, è più che adeguata, anche possedendo un basso numero di MHz. Il sonoro non è niente di particolare, anche perché lo stile di gioco lo impedisce e gli effetti sonori si rivelano pochi ma ben realizzati.

K VOTO
790 AMGA

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES
Non pretende di essere il gioco della Prima Guerra Mondiale, è questo va fatto a suo vantaggio. È semplicemente un gioco che scherza con la guerra evitando la sofisticatezza di altri prodotti che richiedano più di tempo e impegno. Non è certo il tipo di titolo che soddisferà i palati più esigenti, ma si può sostenere tra quei giochi che sono o sono destinati a diventare o appassiranno grazie anche alla loro semplicità.

CURVA INTERESSE PREVISTO

INTERESSE	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0
100											
90											
80											
70											
60											
50											
40											
30											
20											
10											
0											





COMPUTER ONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - 051/347736
051/343362 Fax 051/344906



STOP!!

alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità
e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di personale qualificato
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVESIAMO A BOLOGNA

ORARIO: DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDÌ MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoriatura per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di console e cartidges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/501 i contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, mini tower, tower e maxi tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3" 1/2 1.44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda video 800x600 testato e garantito per 12 mesi LIT. 1.285.000 !!!

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock	L.65.000
512Kb + clock	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock	L.95.000

1Mb per A500 plus	L.150.000
1.5Mb int exp a 4Mb+clock	L.259.000
2 Mb int exp a 4Mb+clock	L.299.000
2.5Mb int exp a 4Mb+clock	L.339.000
3Mb int exp a 4Mb+clock	L.379.000
4Mb int. con clock	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante	L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb	L.500.000
8Mb	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	L.83.000

VXL 30 25 MHz PER
A500 E 2000 LIT. 690.000

VXL 30 40 MHz PER A500 E 2000
CON COPROCESSORE MATEMATICO
88882LIT. 1.399.000

ECEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	L. 1.049.000
Amiga 3000 25/52	L. 2.900.000
Amiga 4000 25/100	L.3.950.000

A600 + 1 GIOCO
originale in omaggio

£. 520.000

A600 HD + 1 GIOCO
originale in omaggio

£. 799.000

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS

INTERNI PER A500/A2000 - NOVITA -

Si tratta di hard disks da 2.5" con controller At-Bus da installare sul
58000. Di semplice installazione, non necessita software!!!

LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes	Lit. 499.000
40 Megabytes	Lit. 699.000
60 Megabytes	Lit. 1.199.000
85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVITA ADSPED

Come i precedenti ma con ADSPED 15Mhz già
incorporati!!!

20 Megabytes/ADSPED	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPED	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPED	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-

Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3.5" da installare al posto del
drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI elettronico
che permette di riconoscere automaticamente il drive esterno
come DFI nessuna sintonizzazione!!!

52 Megabytes	Lit. 849.000
105 Megabytes	Lit. 1.299.000
120 Megabytes	Lit. 1.379.000
240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA/ADSPED

Come i precedenti ma con ADSPED 15 Mhz
già incorporati!!!

52 Megabytes/ADSPED	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPED	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPED	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti
EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI,
MANESMAN, CANON, KODAK
accessoriatura specializzata per Amiga e
PC grafica professionale, GENLOCK,
digitalizzatori, software grafico professionale.
Richiedete il nostro catalogo GRATUITO!

PREZZI IVA INCLUSA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30
ORARIO CONTINUATO

COME ORDINARE:

telefono
051-343.504
051-343.362

nuova linea
051-347.736
fax 051-344.906

posta
COMPUTER ONE
VIA VELA 12/2
BOLOGNA

SPEDIZIONI:

Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno, a forfait Lit. 12.000
Contrassegno (pagamento anticipato) a forfait Lit. 40.000

TUTTI I MERCATI ELENCATI SONO REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE

3D CONSTRUCTION KIT V2.0

Domaik - Incentive Software, PC

Realità Virtuale: oggi è bellissimo parlarne forse perché lo fanno un po' tutti anche se, in pratica, il relativo settore informatico è alquanto giovane. La Incentive aveva sviluppato un sistema di gioco basato su un'idea di realtà virtuale: il Freescape.

Con 3D Construction Kit aveva realizzato un editor per creare mondi in 3D e avventure grafiche. L'ultimamente è uscita la nuova versione. Con 3D Construction Kit v2.0 è possibile sia creare un proprio mondo tridimensionale con il potentissimo editor a disposizione, sia aggiungere e/o modificare elementi dalla ricchissima libreria disponibile per creare abbastanza velocemente qualsiasi immagine (in 3D) di ambienti esterni

e/o interni.

Viene fornito anche un editor di suoni che comprende persino lo sfruttamento delle schede sonore AdLib & Roland e la possibilità di abbattere il sonoro all'animazione di elementi in 3D per creare effetti quasi cinematografici.

Il programma contiene il Freescape Command Language (F.C.L.) con il quale si potrà ambientare un'avventura nel mondo appena creato... La chicca finale è la possibilità di creare dei moduli che girano indipendentemente dal 3D Construction Kit.

Per concludere, anche il nuovo pacchetto, contiene una videocassetta di tutorial.



905 pc

7 9 7 7

ARMOUR GEDDON

Pygnosis, PC

A quasi 3 anni di distanza dall'uscita della versione Armageddon a 4 su quello per ST, Armour Geddon approda anche sugli schermi dei nostri PC. La trama è ormai un classico. Nel dopo Olocomato non entità assediata di potere vuole ottenere il controllo della Terra e per far ciò ha costruito un cannone ad energia così potente da poter cancellare in un sol colpo tutte le forme di vita presenti sul nostro pianeta. Voi naturalmente dovete opporvi a questo fello piano e per far ciò potrete utilizzare fino a 6 diversi veicoli contemporaneamente in una corsa contro il tempo per cercare di distruggere la rete di alimentazione del nemico e per giungere infine al generatore del cannone. Durante la partita potrete inoltre arricchire il vostro arsenale

progettando nuovi mezzi che verranno poi costruiti utilizzando le risorse naturali presenti sul pianeta. Il gioco in sé è rimasto lo stesso delle precedenti versioni solo che ora si ritrova ad avere a anni in più sul groppone. I vari mezzi a vostra disposizione risultano esser ben disegnati (anche se la VGA non viene sfruttata al massimo) mentre i foodball piuttosto scarsi lasciano molto a desiderare. L'animazione risulta fluida anche su macchine non velocissime e il sonoro lascia il tempo che trova. Un vero peccato è il fatto che il tutto risulti esser stato realizzato in maniera troppo semplicistica limitando così notevolmente l'interesse a lungo termine. Concludendo non si tratta senz'altro di un gioco che può esser ammoverato tra i migliori prodotti per PC, ma è sicuramente commestibile.



705 pc

5 4 6 6

CATCH'EM

Prestige, PC

Catch'em è il titolo della neonata software house tedesca. Si tratta di un incrocio tra un platform ed un rompicapo dalla trama alquanto banale alla quale si affianca una realizzazione tecnica veramente scassa. Ma andiamo con ordine: il vostro compito è quello di guidare Jeff, custode di uno zoo, alla cattura di tutte le scimmie che, fuggite dalle loro gabbie, se la sono date a gambe ed ora sono spaiate lungo i 35 livelli del gioco. In ogni livello potrete recuperare degli oggetti quali bambole, cibo e chiudi che dovranno esser debitamente utilizzati al fine di distrarre i pelosi mammiferi. A questo punto non vi resta altro da fare che convincere l'animale ad entrare nel vostro sacco, un facile compito, vista

la netta superiorità intellettuale dell'uomo (povero praticamente dagli anni mazzata in mezzo alle orecchie) per poi portarlo in gabbia. Spiegato così Catch'em potrebbe anche sembrare un giochino passabile, ma non appena si inizia una partita ci si accorge che c'è qualcosa che non va. Lo schema infatti risulta troppo semplice, scontato e ripetitivo senza contare che la totale mancanza di un qualsiasi elemento innovativo fa crollare nel giro di pochi minuti il già scarso interesse. La grafica poi, non è esaltante caratterizzata da un pessimo utilizzo della VGA (è praticamente una VGA) da animazioni veramente scarse e da uno scrolling lento e scattoso. Il sonoro è nella media del gioco. Praticamente un prodotto da dimenticare!



456 pc

4 4 3 5

THE HUMANS

Mirage, PC

Mamma mia che fatica essere un uomo preistorico! Chi avrebbe mai immaginato che potesse essere così difficile impossessarsi dei rudimenti della scienza umana. Naturalmente stiamo parlando dei nostri amici Humans approdati più colorati e divertenti che mai in formato MS-DOS. Come probabilmente già saprete lo scopo gioco è quello di guidare una tribù di uomini primitivi verso tutte quelle scoperte quali la lingua, il fuoco, la ruota che servono a porre le basi della civiltà umana. Inizialmente i vostri ominidi saranno in grado di compiere soltanto un limitatissimo numero di azioni, ma con il progredire dei livelli acquisteranno abilità sempre più complesse. Il gioco in sé è composto da ben 80 livelli e la versione da noi

provata era completamente in italiano con un bellissimo manuale ottimamente tradotto. Tecnicamente parlando la grafica fa un buon uso della VGA, lo scrolling è molto fluido (anche se in certi casi è possibile incontrare qualche incertezza) e le varie animazioni sono veramente esilaranti. Discreto l'accompagnamento sonoro con un sacco di musiche che si adeguano perfettamente allo stile del gioco anche se, alla lunga, possono risultare un po' fastidiose. L'unico difetto di questo prodotto è la necessità, talvolta, di dover ripetere un livello per 3 o 4 volte a causa di un'impressione. Questo alla lunga può risultare frustrante ed anche un po' noioso. Concludendo, è un prodotto caldamente raccomandato a tutti, che vi farà capire come le notti invernali non siano poi così lunghe.



895 pc

5 6 7 8

STRISCIA IL GIOCO

109
COMBIBILI 1993

SOFTWARE NEWS



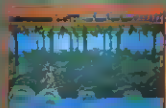
MEGA DRIVE



EVIL GENIUS BOSS FIGHTS



BUCKY & DONALD



GREEN LIPS



FIGHT IN EN



KIDMAN 2



SPEEDBALL 1

GAME GEAR

VIDEOGIOCO



PORTATILE



BUCK RIDE



TAY MOON



HURRICADON



HARVEY BOURN

Master System II

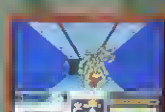
Plus



TOMMY KANE



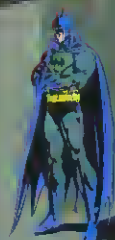
SUPER CRIMINAL INVESTIGATION



SPACE GUN



GIOCHI PREZIOSI



BATMAN RETURNS

DELUXE TRIVIAL PURSUIT

Domark, PC

Gioco evento di una decina di anni orsono, Trivial non è diventato un fenomeno sociale come Monopoli ma ha saputo conquistarsi di fatto un posto negli scaffali delle case di tutto il mondo. Con alla base una ferrea logica di nozionismo più radicale di quello proposto dal quiz di Mike, il gioco è in realtà molto semplice: rispondere a una domanda finale attraverso una mega-dimostrazione di sapere manifestata con una serie di risposte esatte a domande di ogni ordine e grado. La versione per computer riproduce fedelmente il gioco. A sua volta solo di recuperare bevande, cibarie e amari. Trivial per PC è dunque un prodotto ben fatto, sia nel disegno della tavola che nella gestione automatica delle domande. Arretrazione della partita è il simpatico e onnisciente permuto Russel, che ha il compito di

formulare le domande io gradevoli ma monotoni ambienti di stile inglese. Per evitare spazzevoli inconvenienti le risposte sono gestite dal giocatore: a lui infatti spetta di confermare o no la corrispondenza tra la risposta data verbalmente e quella rivelata dal computer. Gli argomenti sono: Scienze, Sport, Arte e Letteratura, Spettacolo, Storia e Geografia per un totale di tremila domande. Buona anche la gamma delle opzioni, su cui spicca tra tutte la possibilità di verificare le statistiche di risposta per argomento di ogni giocatore. Vi servirà quando dovete decidere la domanda finale. Disubria un po' il fatto che la versione da noi provata sia in inglese, ma il taglio delle domande è sufficientemente internazionale e un po' di esercizio in lingua non fa mai male.



800 PC

7 6 5 4 3 2 1



780 PC

7 6 5 4 3 2 1

WORDTRIS

Spectrum HoloByte, PC

Pensavate che il filone di giochi ispirati al celebre Tetris fosse finito? Ebbene no. Wordtris è un prodotto non molto originale, ma comunque con alcune innovazioni interessanti. Il gioco consiste nel comporre più parole possibili utilizzando le lettere che piovono dall'alto del pozzo evitando di raggiungerne la sommità. I vocaboli possono essere orientati verticalmente oppure orizzontalmente, menti e un dizionario di 6000 termini anglosassoni garantisce il riconoscimento delle parole più oscure. Le lettere galleggiano sul livello dell'acqua del pozzo e vengono sommerse ogni volta che un nuovo pezzo vi cade sopra, mentre ogni tanto dal cielo piovono lettere jolly, bonus, e gomme per cancellare gli errori commessi. È inoltre presente una

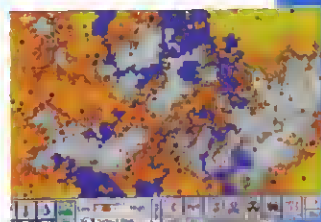
parola magica scelta a caso nel dizionario, che se viene completata ripulisce lo schermo ed incrementa oltremodo il punteggio. Si può giocare da soli, in gara o in collaborazione con un amico, organizzare un torneo a quattro, oppure sfidare un amico via modem/rete. Nella schermata delle opzioni si può scegliere il livello di gioco e di difficoltà, i comandi (joystick, mouse o tastiera) e l'eventuale tempo limite per ogni livello. Il gioco supporta tutte le schede grafiche e le principali schede sonore, senza le quali l'audio è pressoché inesistente e comunque orribile. Bisogna dire che il gioco ha un discreto fascino (specialmente se giocato in coppia con un amico), sempre che conosciate abbastanza l'inglese, altrimenti vi ritroverete a piazzare le lettere a caso.

SIM LIFE

Mindscape/Maxis, PC

Se pensavate che dopo Sim Ant la serie dei simulatori della Maxis fosse ormai esaurita, vi sbagliavate di guiso. Il mezzo insuccesso di quel titolo ooo ha scoraggiato gli intraprendenti programmatori, che si sono gettati a capofitto nella realizzazione di un progetto ancor più ambizioso. In Sim Life vi troverete nei panni di un riot catore geniale con a sua disposizione mondi e mondi per effettuare gli esperimenti più strani e insoliti. Ogni particolare e che determina le caratteristiche fisiche e di comportamento di una specie animale o vegetale è stato spiegato con dovizia di particolari nell'esauriente manuale allegato. La completezza del gioco consente di realizzare ogni sorta di prova sui poveri esseri viventi computerizzati.

questi reaghanno ai mutamenti delle condizioni ambientali, alla presenza di predatori, alla carenza di cibo, insomma a tutti quei fattori che determinano le possibilità di sopravvivenza di una specie. Lo spazio a disposizione è assolutamente insufficiente per descrivere, con l'accuratezza che il programma merita, tutte le sue caratteristiche e per questo vi raccomandando, se siete interessati, l'ottima recensione su K4. Rimane da dire che Sim Life non è un giochino da affrontare a cuor leggero o ma una vera e propria esperienza, che potrà affascinare e premiare i giocatori dotati di maggior costanza. Le differenze rispetto alla versione Macintosh sono ridotte e i requisiti hardware sono un 386sx a 16 MHz con almeno 2 Mb di RAM, anche se la Maxis ne consiglia almeno 4.



935 PC

7 6 5 4 3 2 1

PREMIERE MANAGER

Gremlin, Amiga

Il successo di The Manager ha spinto molti programmatori a ripercorrere la via della simulazione calcistica. Premiere Manager è il nuovo gioco manageriale della Gremlin ed è dedicato alla serie A inglese. L'allenatore inizia la sua carriera in una squadra di terza divisione. Dalla scrivania del suo ufficio ha accesso ai dati riguardanti la sua società. Può decidere gli ampliamenti dello stadio e del campo di gioco, analizzare i contratti dei calciatori, impostare il programma di allenamento dei singoli atleti, consultare le ampie statistiche. Divertente anche la possibilità di utilizzare gli altri responsabili dell'organigramma tecnico come fisioterapisti,

osservatori, psicologi.

Premiere Manager è giocabile da uno a quattro giocatori. I dati inclusi nel gioco sono quelli della stagione inglese 92/93. Ogni giocatore ha le sue caratteristiche reali e le squadre sono posizionate nelle loro divisioni reali. Per esempio se volete allenare una squadra di prima Divisione come il Liverpool o il Crystal Palace dovete dimostrare il vostro valore e assicurarvi un ingaggio. Premiere Manager è facile da usare ed è ben curato anche se non riesce a dare le emozioni di altri giochi del genere. Abbastanza ridicola è la rappresentazione grafica della partita con una serie di fotogrammi che scorrono, tanto per far trascorrere il tempo.



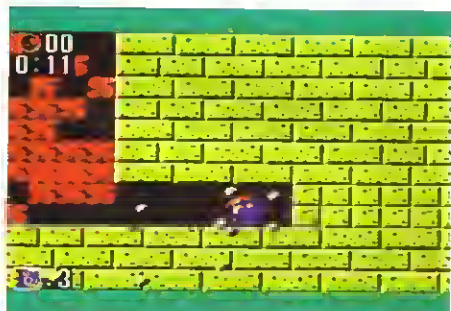
720 AMIGA

6 7 2 7

111
GIUGNO 1993

PROVE SU SCHERMO

SONIC THE HEDGEHOG 2



Torna il riccio blu sulle console Sega: vediamo le differenze delle versioni per Mega Drive, Game Gear e Master System

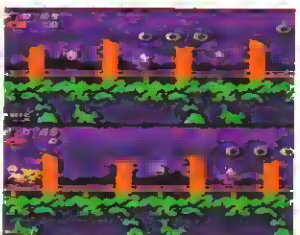
Probabilmente molti lettori di Kappa hanno già sentito parlare di Sonic, soprattutto a causa della notevole campagna pubblicitaria scatenata dalla Giochi Preziosi in questi ultimi tempi. Ma per quei pochi che sono ancora all'oscuro delle avventure del simpatico riccio blu del Mega Drive, basta ricordare che Sonic è nato circa un anno fa, creato direttamente dai programmatori Sega, per contrapporsi alla figura di Mario, protagonista di una serie molto fortunata di giochi di piattaforma, che la Nintendo ha trasformato in un vero e proprio simbolo carismatico delle sue console, dal Game Boy al Super NES.

La risposta della Sega si chiama *Sonic the Hedgehog*, un frenetico platform in cui il protagonista, un riccio blu dall'aspetto molto invulso, doveva vedersela con una decina di livelli pieni di insidie, per poi scontrarsi con il cattivone di turno e liberare così gli animaletti del suo magico mondo.

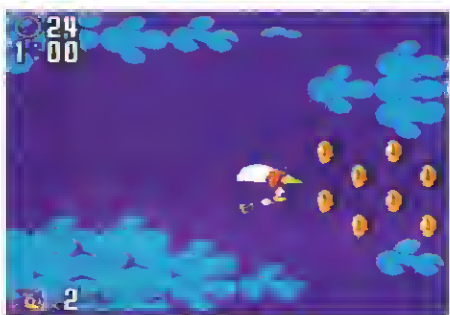
Sonic è stato un successone, soprattutto perché ha dimostrato che il Mega Drive aveva ancora molte frecce al suo arco, e oggi la campagna pubblicitaria di tutti i prodotti Sega è stata associata a questo velocissimo personaggio: confezioni speciali di Mega Drive e Game Gear contenti la cartuccia del primo *Sonic*, T-Shirt, spille, cartoni animati del riccio.

Era quindi naturale aspettarsi che prima o poi uscisse un seguito. D'altra parte, solo su NES (l'otto bit della Nintendo, il "collega" del Master System) sono uscite ben tre avventure di Mario & soci, oltre ad un'immensurabile serie di "comparse" in altri giochi.

Ecco quindi che arriva *Sonic 2*. Il malvagio professor Egg non è rimasto con le mani in mano, ed è riuscito a ricostruire un secondo impero tecnologico basato sulla sua innata malvagità. E, tanto per cambiare, ha rapito di nuovo tutti gli animaletti amici di Sonic, per trasformarli una seconda volta in malefici ro-



Qui sopra il disegno esterno per due giocatori a schermo interattivo in hi-res. Bella idea, pessima realizzazione.



(Sopra) Lo schermo bonus è una delle novità introdotte in Sonic 2, ma non è molto originale visto che assomiglia a un coin-op dell'Atari di cui ora si sfugge il nome.

[A fianco] Il delta piano è uno dei nuovi mezzi di trasporto di Sanic Integreat. In questo momento è in fase di collaudi.



bot al suo servizio. Sonic deve dunque rinfilar-
si le scarpe da ginnastica e correre ai ripari,
picchiando duro con la sna testissima capo-
cia ricoperta di spine, affrontando tutti i nemi-
ci, per riuscire a liberare, livello dopo livello, i
suoi piccoli compagni.

Ma stavolta non è solo! Infatti, come Batman può contare su Robin, Dylan Dog può confidarsi con Groncho, e, soprattutto, Mario giocare con il fratello al silicio Luigi, la maggiore innovazione della seconda apparizione di Sonic è data da Tails, un simpaticissimo volpacchiotto a due code (da cui il nome inglese) che segue svolazzando con un elicottero

Genere: Piattaforme
Casa Sega Ltd
Sviluppatore: Interno



- Modo a due giocatori simultaneo
- Scarsa originalità

Versione MS



Version 66



Versione MD

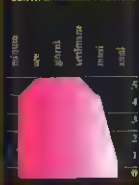


K VOTO

900 MEDIC
890 MD



CURVA INTERESSE PREVISTO



se, che vede il nostro eroe a bordo di un Fokker della Prima Guerra Mondiale. Naturalmente, l'ultimo livello vedrà contrapposti direttamente Sonic e il pazzo professor Egg, a bordo dell'ultima macchina di distruzione. Ma nessuno ha dubbi su chi vincerà e sarà il protagonista di *Sonic*!

Paolo Paglianti

NON MANCARE!

DOPO IL GRANDISSIMO
SUCCESSO TELEVISIVO
RISCOSSO IN INGHILTERRA
ANCHE IN ITALIA



GAMES MASTER

LA TRASMISSIONE DI VIDEOGIOCHI:
SFIDE AL COMPUTER,
RECENSIONI,
TRUCCHI & CONSIGLI, NOVITÀ...



**APPUNTAMENTO
PER 10 SETTIMANE
SU**



**DA SABATO 28 NOVEMBRE
TRA LE 18:00 E LE 19:00
E IN REPLICHA
LA DOMENICA ALLE 09:20**



TNT Tricks in Tactics

Finalmente siete arrivati all'angolo redatto da Paolo Paglianti, i TNT, dove viene raccolto e pubblicato lo scibile umano su come gabolare, truccare, "passwordare" i giochi che puntualmente vi provocano una crisi di nervi. Prima di iniziare, vi ricordiamo che il redattore dei TNT (vedi sopra) è reperibile ogni venerdì sera, dalle 18:00 alle 19:00 al numero 02/33100413 per rispondere alle vostre domande su Eye of Beholder 2, Indy IV, Fascination e tutti gli altri giochi in cui siete bloccati.

Inoltre, se avete un modem (oltre al computer, naturalmente!) telefonate alla BBS Ultimo Impero, che da questo mese, oltre alla "solita" linea 02/55302337, dispone di altre due linee (sempre a 14400 bps) che rispondono allo 02/55303002.

Avete finito l'ultimo GdR per computer? Avete risolto l'ultima avventura dinamica? Avete scoperto come avere 10.000 vite in uno spara e fuggi? Scrivete (TNT, Via Aosta, 2, 20155 MILANO) o faxate (02/33104726) e vedrete apparire il vostro nome nei TNT dei prossimi mesi!

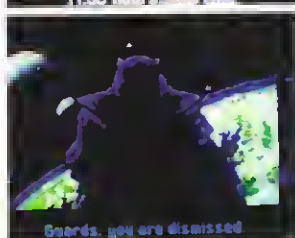
WING COMMANDER I & II (PC)

Vorreste attraversare il vuoto spaziale con un super caccia a prova di laser, missili a protoni, invulnerabile a meteoriti e mine, capace di distruggere ogni nave avvistata? Allora, quando dovete caricare Wing Commander da dos, scrivete: "wc Origin -k". Con la "O" di Origin maiuscola, uno spazio tra "wc" e "Origin" e un altro tra "Origin" e "-k". Avrete un caccia invincibile. Se poi volete seminare distruzione e sfascio, premete Alt+Del e distruggerete il caccia inquadrato nel mirino (occhio che potete distruggere anche gli alleati. Se invece giocate con Wing Commander 2, scrivete: "wca Origin -k". Avrete gli stessi benefici!

BRAT (AMIGA)

Problemi con il disco della Imageworks? Allora inserite questi codici per passare ai livelli superiori:

- Livello 1 - BISHIMO
- Livello 2 - MIHEMOTO
- Livello 3 - SASUTOZO



Wing Commander

- Livello 4 - SUMATZEE
- Livello 5 - NOKITAGO
- Livello 6 - ITSANONO
- Livello 7 - MOZIMATO
- Livello 8 - HOZIMOTO
- Livello 9 - MOKITEMO
- Livello 10 - ZUMOHATO
- Livello 11 - NAGAITSU

TOKI (AMIGA)

Secondo quanto ci scrive Marco Sicego, basta iniziare una partita e digitare "KILLER" per rendere la vita del nostro eroe molto più semplice e duratura; non solo: riceverete crediti infiniti, ma, premendo uno dei tasti funzione (F1-F8) potete anche scegliere il livello.

SWIV (AMIGA)

Viaggiare su un elicottero tra missili, proiettili, laser, e amenità del genere è difficile, ma grazie a questo truccetto, dovrete farcela lo stesso! Iniziate una partita, mettetevi in pausa e scrivete "NCC-1701" (che, per chi non lo sapesse, è il numero di serie della Enterprise del Capitano Kirk!).



Swiv

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS (AMIGA - PC)

Scrivete "Cowabunga" nello schermo dei titoli e riceverete infiniti Bart Simpson, pronti a tutto pur di salvare la Terra. E potrete dire anche voi: "Ciucciavete il calzino!".

RAILROAD TYCOON (AMIGA, PC, ST)

Il vostro impero finanziario sta vacillando? Non avete più soldi, neanche per acquistare uno scambio?

Premete semplicemente SHIFT + 4 e riceverete una valanga di soldi.

Attenzione, perché questo truccetto, specie su PC e Amiga, sembra attirare il "software Failure", quindi usatelo con parsimonia.

THE BLUES BROTHERS (AMIGA - ST)

Nello schermo in cui si selezionano i personaggi, scrivete "HOULQ". Scegliete il livello da cui partire e premete il numero corrispondente (1-6, per i più distratti!).

TNT**MEGALOMANIA (AMIGA)**

Finire questo gioco è davvero un'impresa degna da imperatori, considerando tutti i problemi che un povero giocatore deve affrontare: miniere, castelli, baliste, caccia, ecc. Ma per fortuna Marco Trivellato di Ancona ci ha faxato i codici.

Seconda epoca OWEDOVVPVINY
Terza Epoca REFOMCCTVHF
Quarta Epoca ZRLOIGGKTOKI
Quinta Epoca QNBCSLQEVGY
Sesta Epoca TDUBCXHGIJA
Settima Epoca KZJAAEFUOW
Ottava Epoca SMQCIGWRHEA
Nona Epoca OFIBUIRJVWE
Madre di Tutte le Battaglie JFOCMHSEFYCW

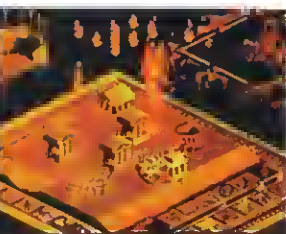


Megalomania

POPULOUS 2

Grazie Antonio Porti di Trieste, possiamo pubblicare alcuni codici per i livelli più avanzati:

120 PIABAF
200 OPEMAK
301 UPTIAD
401 ETIT
599 SIWOAF
700 INCCAK
801 MOACAK
999 WOITAB



Populous 2

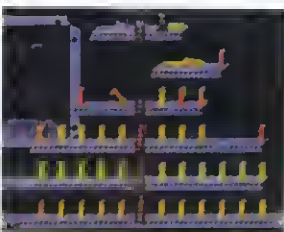
TITUS THE FOX (AMIGA)

Get Ready (che è lo pseudonimo di un lettore di Kappal) e Riccardo Parise ci hanno spedito i codici di Titus The Fox. Cosa fare? Accendere l'Amiga,

inserire il disco, e poi scrivere uno dei seguenti codici:

Livello 1 2625
Livello 2 8455
Livello 3 2974
Livello 4 4916
Livello 5 1933
Livello 6 0738
Livello 7 2237
Livello 8 5648
Livello 9 6390
Livello 10 8612
Livello 11 4187
Livello 12 1350
Livello 13 9813
Livello 14 5052
Scena finale

2045



Pushover

PUSH OVER (PC)

Grazie a Andrea Lombardi di Roma (speriamo che ti sia rimesso!) e a Vincenzo Cipri potete esplorare da cima in fondo tutti i livelli di Push Over! Ecco i codici:

00512	01536	21534	23582
01024	03072	24094	23078
03584	02360	22558	18494
02048	06144	19006	20030
06656	07680	19518	17470
07168	05122	17982	16958
05634	04098	16518	16511
04160	12298	17023	18047
12802	13826	17535	19583
13314	15362	20095	19071
15878	14834	18559	22655
14342	10246	23167	24191
10758	11782	23679	21631
11270	09222	22143	21247
09734	08718	20735	28927
08206	24590	29439	30463
25102	26126	29951	31999
25614	27662	32511	31487
24590	27150	30975	26879
26638	30734	27647	28671
31264	32270	28159	26111
31758	29726	26623	25599
30238	29214	25087	08703
28702	20518	09215	10239
21022	22046	09727	44543

EPIC (PC AMIGA)

The Wild Ghost, Gustavo (C), John Luke, e Dark Phoenix hanno trovato una marea di trucchi e, da veri prodi del computer non hanno perso un momento e ce li hanno spediti.

Per questo mese possiamo pubblicare solo le password di Epic, ma li ringraziamo anche per il resto dei trucchi!

Missione 1 AURIGA
Missione 2 CEPHUS
Missione 3 APUS
Missione 4 MUSCA
Missione 5 PYXIS
Missione 6 CETUS
Missione 7 FORNAX
Missione 8 CAELUM
Missione 9 CORVUS



Epic

TNT

118
GIUGNO 1993



COMPUTER EXPRESS

ALZAIA NAVIGLIO
PAVESE, 52
20136 - MILANO

computer
express

TEL./FAX 02/58101996

NOLEGGIO - VENDITA HARDWARE E SOFTWARE - CORSI
INSTALLAZIONI - ASSISTENZA E CONSULENZA

OMAGGIO!!! SCHEDA SONORA

PER CHI ACQUISTA UN QUALSIASI PC SCHEDA SONORA
INCLUSA NEL PREZZO!!!

PC 286 L. 1.070.000 IVA COMPRESA
PC 386 L. 1.175.000 IVA COMPRESA

TANTISSIME ALTRE PROMOZIONI A PREZZI E QUALITÀ IMBATTIBILI:
SCANNER, MODEM, CD-ROM, SCHEDE MULTIMEDIALI, GIOCHI ANCHE SU
CD (novità USA) Es. KEY COMP 286/386/486 sistema alternativo collegato
direttamente al TV COLOR è la soluzione ideale per presentazioni,
multimedialità, scuole, casa e ufficio.

CONSULTACI!

PER OGNI ACQUISTO POSSIBILITÀ SCONTI SUI CORSI DA NOI
EFFETTUATI!!!
DIMOSTRAZIONI IN SEDE, GARANZIA TOTALE ED ASSISTENZA ON-LINE PER 12 MESI. VENDITA
PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE.

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Pbx - Fax 081/5743260

CD-ROM per Amiga 500	478.000
Commodore 64 New + 2 joystick - omaggio	520.000
CDTV con Welcome disk in Italiano	730.000
Amiga 3000 - 68020 - 2 MB Ram	4.199.000
Amiga 3000 68030 25 Mhz - 8 MB Ram HD 213 MB Drive 1 38 MB	4.999.000
Amiga 3000 - 68030 - 25 Mhz - 2 MB - Hard Disk 50 Mbyte	878.000
Amiga 600 - Hard Disk 40 Mbyte - (Commodore Italia)	295.000
Mps 1250 Stampante - (Commodore Italia)	360.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro - (Commodore Italia)	395.000

Stampante Hewlett Packard 500 C Colore 300 dpi Stampa a colori con un getto termico d'inchiostro su carta normale L.. 1.099.000	Stampante CITIZEN SWIFT 24 Con kit colore più Software omaggio 24 AGH L. 699.000
--	---

Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il MPS 32 KII A che ti permette un doppio clickstart al tuo Amiga 500/2000. L. 65.000 con KII 2.8 L. 42.900 con KII 1.3 Disponibile KII A, START per Amiga L. 89.000	DATEL Two-shit Grafica con stile e software L. 350.000 Digitalizzatore L. 200.000
---	---

Mac 2 joystick professionale Switchbox joystick con microswitch Synpro Express Mouse per Amiga PC Atari Drive External Lumina Action Replay III Espansione 1 Mbyte per Amig Technosound digitalizzatore audio Vision IV Minigun (SVH1) Microgen Flash 32 Digitalizzatore in tempo reale	25.000 24.000 89.000 35.000 130.000 125.000 150.000 90.000 175.000 1.190.000 290.000 760.000
--	---

Novità !!! Action Replay per Sega Sega Drive L. 120.000 Drive Power Computing rim l'esplosore Hardware Incorporato L. 160.000	DISCHETTI MITSUBISHI 2 DD 3.5" 1000 - 240 3.5" 1250
---	--

GVP Point - Unico Autorizzato in NAPOLI Gvp Impact II A500 85 Mbyte Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit Gvp A530 HD 120 Mbyte + 68030 40 Mhz per A500	1.049.000 1.490.000 2.349.000
--	-------------------------------------

S
Disponibili Dischi
BULK e MARCATI



Master Pix snc

Via San Michele 3 - Busto Arsizio (VA)
Tel e Fax 0331-620430

Vendita anche per corrispondenza

Tutte le ultime novità

HARDWARE E SOFTWARE PER

Amiga MS-DOS

SuperNintendo NEO-GEO LYNX GameBoy

Tutti i marchi sopra citati sono registrati dai rispettivi produttori

SHADOW of the BEAST III

Il ritorno della Bestia ha disturbato i sonni di molti videogiocatori, ma per ridare loro il meritato riposo, Kappa pubblica la soluzione del terzo bestiale arcade-adventure della Psygnosis, sicuramente il più "avventuroso" della trilogia. Prima di iniziare, ringraziamo Lorenzo Seguiti, Antonio Puledra e Eugenio Crocenzi che ci hanno spedito tempestivamente la soluzione.



LA FORESTA DI ZEAKROS

Per completare felicemente l'avventura del nostro eroe, dovrete affrontare i quattro livelli nella giusta sequenza; il primo è quello della Foresta di Zeakros. Iniziate andando a destra, superate le piante assassine e salite sulla piattaforma mobile che vi porta verso l'alto. Raccolgiate i lingotti d'oro, continuate verso destra, superate le due piattaforme mobili e prendete le granate, che vi serviranno subito per distruggere i laser. Prendete la chiave che si trova sulla quarta piattaforma e tornate sulla prima piattaforma. Scendete andando verso sinistra, aprite la porta con la chiave e raccogliete l'oro. Andate verso destra eliminate i vari nemici e lanciatevi nel vuoto, senza utilizzare la scala. Sparate sul pezzo di carne fino a farlo cadere, spingetelo verso destra, prendete la chiave, posizionate il pezzo di carne sotto la pietra oscillante (occhio che può cadervi in testa!) e tornate indietro verso sinistra, dove potrete liberare la bestia imprigionata - saltate immediatamente verso la scala per

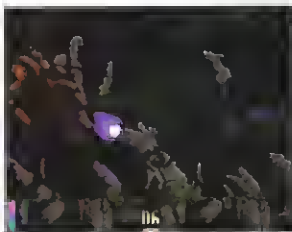
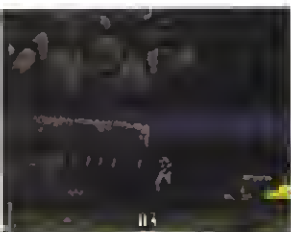
non finire sbocconcellati. Aspettate qualche secondo, quindi continuate verso destra, e scoprirete che quella specie di maiale troppo cresciuto è finito sotto la pietra. Raccogliete i lingotti, saltate sulla piattaforma tenendovi sulla sinistra, in modo da non inclinarla e raccogliere il masso caduto. Spingete quindi la pietra verso sinistra, in modo da farla cadere sulla bilancia; ora potrete avvicinarvi al bordo di sinistra e saltare. Continuate verso sinistra, facendo molta attenzione agli spuntini, liberandovi la strada con le granate, e arriverete al primo mostro di fine livello. Massacratelo e prendete la testa.

FORT DOURMOOR

Andate verso destra, fate calare il ponte azionando la leva, quindi spingete la ruota verso sinistra, in modo da posizionarla sotto il carro. Mettete sotto il tetto del carro e spingetelo verso destra, abbattete la porta con l'ariete e entrate nel tempio. State molto attenti alle sfere che cadono dall'alto: per evitarle, abbas-

satevi nell'archetto che formano quando rimbombano, quindi avanzate mentre il contenitore si riempie di nuovo. Evitate anche le api, che vi conviene distruggere solo dopo aver raccolto i lingotti (l'oro è di vitale importanza in questo livello, quindi non fatevi scappare neanche un lingotto). Entrate nella buca, abbassatevi e sparate contro il mattoncino che blocca la botola.

Saltateci sopra e, dopo uno scivolone, dovrete risolvere un altro enigma: spingete il tavolo da destra verso sinistra, fino all'interruttore, che potrete azionare salendo sul tavolo e sparandogli contro. Quando il livello dell'acqua non aumenterà più sparate contro l'interruttore di destra per aprire la porta. Aspettate che il livello dell'acqua si stabilizzi, quindi scendete dal tavolo e andate verso destra, salite le scale, spingete fino al bordo il tavolo e saltateci sopra. Sparate ora contro il tipo che lancia i barili, spingete giù il tavolo e saltate il fosso. Spingete la cassa verso sinistra e fatela cadere sul tavolo, quindi saltate giù anche voi



sulla cassa, che dovrete mandare in mille pezzi. Saltando da un'asse all'altra, potrete proseguire verso destra: salite, ma state molto attenti al braccio meccanico, perché se vi acciappa non avrete più scampo. Saltate il fosso e eliminate l'uomo che manovra il braccio meccanico, quindi passate di nuovo sul lato sinistro del fosso e spingete le barile sul bordo, senza uccidere l'uomo: sparate sulla prima botola (quella a sinistra) per chiuderla e risalite. Utilizzando il meccanismo del braccio meccanico, prendete il barile e posizionalo sul rullo sopra di voi. Salite le scale, andate verso sinistra, saltate la bocca che oscilla, cercando ovviamente di non farvi sbriciolare da essa, prendete l'oro e saltatela di nuovo. Andate a destra del mostro, e cercate di colpire, con le vostre shuriken, al collo, saltando nel momento in cui si abbassa per attaccarvi. Una volta che avrete distrutto il mostro, proseguite verso destra, prendete l'oro e tornate dove avete lasciato il barile. Saltateci dentro e sparate contro l'interuttore, quindi abbassatevi immediatamente, chiudendo il barile. A questo punto l'uomo del fosso (che non avrete dovuto colpire) vi butterà a mare, permettendovi di finire il secondo livello.

CAVES OF BIDHUR

Andate a destra evitando i robot killer, quindi scalate i rami facendo molta attenzione all'aquila che potrete eliminare quando sarete in cima. Andate a destra, rompete le due gambe laterali del tavolo e lo trasformerete in una catapulta fatta in casa: posizionate l'estremità sinistra dell'ex-tavolo sotto la testa del mostro presa nel primo livello. Sparate alla testa, spingete la catapulta verso sinistra, in modo da posizionare la testa esattamente sotto la gabbia del volatile. Salite le scale e saltate sull'estremità destra della catapulta in modo da liberare il pennuto, quindi salitegli sopra e inizierete a svolazzare. Salite in alto e a destra, fino ad arrivare al percorso delle biglie: correggete la prima, la seconda e la quarta deviazione (contate partendo dall'alto) e lasciate cadere quattro biglie, che bloccheranno gli spuntoni. Spostate infine la terza deviazione e lasciate cadere altre tre biglie.

Salite fino alla piattaforma più in alto, scendete dal pennuto che vi ha dato il passaggio e

proseguite verso destra, oltrepassando molto lentamente il muro sporgente (infatti quando passereste dovrete far cadere il masso dal soffitto - cercando ovviamente di non finire come delle frittelle). Risaltate sul volatile e eliminate le creature volanti che vi attaccano, fino a quando una non lascia cadere una specie di martello.

Eliminatela, prendete il martello e tornate dove avete lasciato il masso. Noterete che le ultime tre biglie sono finite in un largo fossato: spingetene una verso l'estremità sinistra, spingete a martellate il masso facendolo scivolare sopra la biglia, quindi spostatene un'altra e così via, in modo da far scivolare il masso tutto a destra. Alla fine potrete saltare sul masso e raggiungere il mostro di fine livello.

Utilizzate le shuriken (non i martelli) cercando di colpire l'occhio del vostro nemico, ma facendo anche attenzione al suo strano attacco: infatti quando superate la terza tacca, il mostro si scaglierà rapidamente contro di voi. Dopo aver sconfitto anche questo avversario, prendete la fiala a destra. Tornate al vostro volatile e, dopo un breve volo, scendete vicino agli spuntoni. Andate a destra e riempite la fiala immergendola nella pozza di sangue.

CASTELLO DI NOSTHOMAK

Iniziate andando verso destra, salite il primo gradino, ma abbassatevi subito per evitare il lanciafiamme, che potrete distruggere dopo la prima fiammata. Proseguite, sparate due volte contro la sfera, scendete le scale e eliminate i venti pipistrelli (dovrete farli fuori tutti!). Spostate il tavolino sotto la libreria e salite per poter raccogliere il martello. Spingete quindi il tavolino sul bordo sinistro e fate a pezzi la gamba sinistra.

Risaltate e fate ondeggiare la sfera a suon di martellate, quindi saltateci sopra e salite verso destra.

Infine colpite di

nuovo la sfera con le shuriken mentre sta venendo verso il vostro eroe, in modo da farla cadere per le scale. Andate a destra e, se volete, cimentatevi nell'enigma delle pedine (è molto facile...), quindi scendete le scale e superate la porta. Spostate il contenitore nella vasca grande in basso, prendete il pesce palla e fategli mangiare il pesciolino che nuota nella vasca di sinistra. Il pesce palla verrà a sua volta mangiato dal secondo pesce di questa vasca: prendete il pesce sopravvissuto e mettetelo nella vasca del pirana, infine prendete il pirana e mettetelo insieme allo squalo (che non vi attaccherà). Attraversate le tre vasche e gettatevi nel vuoto: atterrete sulla sfera. Andate verso l'alto e a destra, colpite con gli shuriken due volte gli spuntoni e poi fateli ondeggiare a martellate. Mentre stanno ondeggiando verso sinistra, colpete una terza volta per farli cadere sopra la buca. Spingete la pentola a sinistra e fateci cadere dentro la sfera. Accendete la fornace e aspettate che il ghiaccio inizi a sciogliersi: prima che sia sparito del tutto, saltate sopra il ghiaccio e sparate contro l'interuttore per aprire la porta. Prendete la gemma e andate a destra, sparate alla lastra di ghiaccio e prendete al volo la gemma.

LA SFIDA CON MALETHOS

Qui c'è solo da sparare. Una buona tattica consiste nel posizionarsi sulle piattaforme più alte. In bocca al lupo!



GAMMA OFFICE SYSTEM

VIA SORMANI 67 CUSANO MILANINO

DISTRIBUTORE HARD & SOFT

PRODOTTI Commodore & PC Compatibili MS-Dos
SOFT CENTER VIDEOGIOCHI & PROGRAMMI

AMIGA 600 £.580.000 KIT GOS(10 GIOCHI) AMIGA 600 HD 30 MB KIT SOFTWARE GOS £.970.000
AMIGA 1200 2 Mb Kit SofGOS £.850.000 AMIGA 3000 25 MHz FDD HD 50 2 Mb Ram £.2.750.000
AMIGA 4000 25 MHz 6 Mb Ram HD 40 £.3.500.000 AMIGA 4000 25 MHz 6 Mb Ram £.2.450.000
PCS OLIVETTI 286S VIDEO COLORI FDD 3"1/2 HD 40 MB dos & programmi/giochi £.1.400.000
PC 386/25 MHz SX Commodore FDD 3"1/2 HD 40 SVGA 2 Mb Ram Video Colori £.1.790.000
PC 486/33 MHz DX Commodore FDD 3"1/2 HD 120 Mb 4 Mb Ram SVGA Video Colori £.2.950.000
PC 486/50 MHz DX2 FDD 3"1/2 HD 120 4 Mb Ram SVGA Video Colori £. 3.537.000
NOVITA' FLOPPYOTTOICO 3" 1/2 *21 Mb/Di Capacità formattata £.712.000 comp.interfaccia
STAMPANTE PHILIPS NMS 1433 9 AGHI 300 CPS £. 390.000 - NMS 1453 24 AGHI 240 CPS £.590.000
Commodore 1230 9 aghi per Pc/amiga/c64 £.385.000 - 1550 colori 9 aghi pc/amiga/c64 £. 489.000
OLIVETTI JET PRINTER JP 150 W £.540.000 FUJITSU DL 900 P 24 aghi £.618.000 DL 1100 £.750.000
Fujitsu DL 1100 colori 24 aghi £.850.000-TEXAS INSTRUMENTS MICROLASER PLUS BASE £.1.750.000
TANTI ALTRI ACCESSORI PER COMPUTER DAI DISKI ALLA CARTA PER FOTOCOPIE ED ALTRI
VENITE A VISITARCI E POTRETE AVER IL MNOSTRO CATALOGO CON PREZZI *****A PRESTO*****

Computer Time

Vendita per corrispondenza
via Provvidenza, 43 Sarmeola di Rubano 35030 Padova
Showroom & uffici

PADOVA



Ultimi arrivi PC

SoundMaster Multimedia Kit (SB Pro + CD Rom + 6 Software CD)	950.000
Videolaster Desktop video + PAL Decoder	550.000
Scanner ottico 500-600-800 dpi 24 bit	350.000
Product Masters/Tras Pro/ink 9600 dpi (escluse per Notebook)	350.000
MOUSEBOARD 486/50 50 Mhz 256K cache	1.450.000
MOUSEBOARD 286/33 Mhz	270.000
NOVELL NetWare Lite v.1.1 + DR DOS 6.0	710.000
Servatore 250 Mb + carteggio 120 Mb	650.000
Monitor SVGA Multiscan 1024x768	400.000
Tras/Modem Supra 3225 + 42.9Kbps	teleselezione

PC Compatibili

PC/386 16MHz 1Mb ram / 45Mb HD / VGA 2540K	1.350.000
PC/386 33MHz 2Mb ram / 150Mb HD / VGA 1Mb	1.800.000
PC/386 33MHz 4Mb ram / 150Mb HD / VGA 1Mb	2.200.000
PC/386 40MHz 4Mb ram / 150Mb HD / VGA 1Mb	2.300.000
PC/486 33MHz 4Mb ram / 170Mb HD / VGA 1Mb 64.000 colori	2.900.000
PC/486 50MHz 4Mb ram / 170Mb HD / VGA 1Mb 64.000 colori	3.600.000

Caratteristiche comuni a tutti i nostri PC:
Cabinet Desk MONITOR 14" 1024x768 COLORE, 3.5", 5.25", 1 Floppy disk.
Disk Drive 3"1/2 40Mb, 5.25" floppy disk, Mouse 3 bot.
NB: I prezzi dei PC possono variare dalle variazioni
cause fluttuazioni dollari.

Accessori PC

Star LC 20 9 aghi 80 colonne	380.000
Star LC 100 9 aghi 80 colonne colore	500.000
Fuente DA 1100 8 aghi 100 colonne	800.000
Fuente DL 1700 24 aghi 136 colonne	1.000.000
Fuente PREZZE 240 aghi	900.000
Disponibili in colore per Fujitsu serie 1100-1200	100.000
Disponibile tutto lo gamma Logitech	teleselezione
Disponibile tutto lo gamma monitor stampante NEC	teleselezione
Monitor Stampante 14" 1024x768 non inter. 0.28 doti	850.000
Disponibile tutto lo gamma HardDisk Fujitsu Quantum (AT SCSI)	teleselezione
Filtro antipolluzione in cartello 14" 19"	teleselezione

NOVITA' disponibili
Super VGA 64.000 colori
10 volte più veloci!
Compatibilità totale
Windows 3.1

Linea Commodore

Amiga 500	teleselezione
Amiga 500 HD 40Mb	teleselezione
Amiga 2000 ECS 10	teleselezione
Amiga 2000 1000	teleselezione
Amiga 1200 + 600	teleselezione
Keyboard 1.3 per Amiga	88.000
Keyboard 1.3 per Amiga	95.000
Drive esterno per Amiga	150.000
Digitalizzatore Video II C	377.000
Esploratore 512b per Amiga	50.000
Esploratore 1Mb per Amiga	90.000
Esploratore 1Mb per Amiga	180.000
Esploratore 5Mb per Amiga	299.000
Scanner 256nm di gruppo	850.000
Controllo base Disk + HD 40Mb	1.470.000
ASIO 486/33 40Mb C/P per Amiga	teleselezione
HardCard 65/120/240 Mb 0.28 bit ram per Amiga	teleselezione
HardCard 65/120/240 Mb 0.28 bit ram per Amiga	teleselezione
HardCard 25/40/80 Mb 0.28 bit ram per Amiga	teleselezione
System Sound 50 (Vox + HD)	175.000

Telefono

049-8976787

049-8976508

049-8976756

fax.

049-8976414

Orario continuato

10 - 19.30

escluso lunedì mattina

GVP

Point

Gli unici a Padova

PREZZI IVA INCLUSA
Garanzia 24 mesi
su tutta la parti PC

MEGA OFFERTA!
Amiga 500 HD 40Mb
monitor 14" colore nero
joystick altretta, mousepad
a sole L.1.500.000

FABLE & FIENDS BOOK THE LEGEND OF KYRANDIA

Il povero Brandon è davvero nei guai! Suo nonno Kallak è stato pietrificato, e nulla sembra ormai potersi opporre allo strapotere del perfido Malcom. Ma grazie a Andrea Casertano (RM), Andrea Strazzeri (UD), Giacomo Scorcelletti (PS) Kappa pubblica la soluzione di *Legend of Kyrandia*! Anche se ci sono moltissime locazioni (non dimenticate che il gioco è stato scritto da quelli di *Eye of Beholder*!), basta seguire attentamente le indicazioni della soluzione per non perdersi.

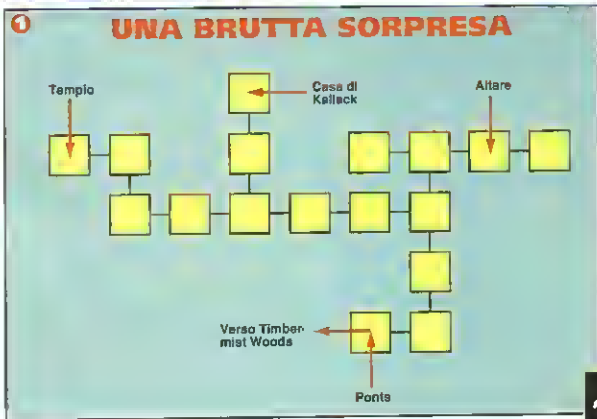
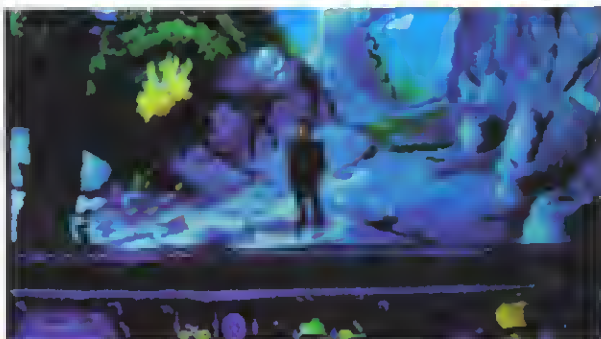
PRIMA PARTE - UNA BRUTTA SORPRESA

Prendete la lettera, la sega, la mela e la pietra preziosa. Andate verso l'uscita e vedrete comparire lo spirito della foresta che vi mette in guardia sul pericolo che sta correndo Kyrandia. Uscite dalla casa di Kallak e andate ad Est due volte; prendete la goccia dalla polla d'acqua e proseguite verso Est, Sud, Sud ed entrate nella caverna. Parlando con Herman, scoprirete che ha bisogno di tagliare altre tavole per fare il suo ponte.

Dategli la sega, e il falegname, dopo avervi ringraziato, andrà via. Uscite dalla caverna (Est), andate a Nord, Nord, Nord, Est e prendete una delle rose dell'altare. Continuate andando verso Ovest, Sud, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest e arriverete davanti ad un grande albero, su cui dovrete utilizzare la goccia raccolta prima. Salterà fuori un bambino che ha trovato una pallina, ma che, naturalmente, non ha nessuna intenzione di rendervi la vita facile. Seguitelo per quattro volte ad Est, non preoccupatevi se sparisce e proseguite verso Nord. Prendete la pallina, andate ad Est e posizionatela sopra all'altare. Ora tornate al grande albero, quindi andate verso Ovest, Nord, e Ovest. Siete arrivati al Tempio, dove incontrerete Brynn. Dopo averle consegnato il biglietto, vi chiederà di portarle una rosa - datele quella che avete già preso, e lei la trasformerà in una d'argento. Uscite dal tempio, ritornate all'altare, deponetevi sopra la rosa, e potrete raccogliere un potentissimo medaglione.

SECONDA PARTE - LA FORESTA

Ritornate alla caverna e troverete Herman che, nel frattempo, avrà completato il ponte; parlate con lui e, quando gli chiederete di ridarvi la sega, lui sparirà per cercarla e voi potrete uscire. Andate ad Ovest ed entrate passando per la porta. Parlando a Darm, scoprirete che può aiutarvi, ma dovrete procurargli qualcosa con cui scrivere. Uscite, andate prima a Sud e poi a Est, dove dovrete raccogliere la



TNT



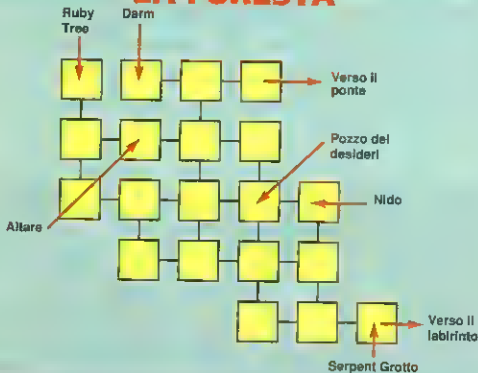
noce; andate a Sud, Ovest, Ovest e raccogliete la pigna; andate a Ovest, Nord e prendete la ghianda dall'albero.

Incamminatevi verso Est, Est, Est, Sud, Sud, Sud; metteste la ghianda, la pigna e la noce nel buco e vedrete crescere una pianta. Il vegetale, dopo avervi parlato, vi donerà il primo incantesimo dell'ampuleto. Andando tre volte a Nord, vi troverete sotto il nido di un uccellino malato. Lanciate l'incantesimo giallo del vostro ampuleto e cliccate sull'uccellino, quindi prendete la piuma.

Ritornate da Darm, a cui dovrete dare la piuma. In cambio vi consegnerà uno Scroll. Poi vi dirà che dovrete risolvere l'enigma delle Birthstones, posizionando cioè delle pietre preziose, che simboleggiano le stagioni, su un piatto che si trova sopra ad un altare. La prima pietra da mettere è quella dell'Estate. Uscite, andate a Sud, Sud, Est, Est e vi troverete ai lati di un fiumiciattolo. Prendendo un fiore e immergendolo nell'acqua, otterrete la Sunstone. Andate a Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, esaminate l'albero e verrete morsi da un serpente. Esaminate ora la pietra rossa e scoprirete che si tratta di un rubino (ovviamente dovrete prenderlo!) e, subito dopo, lanciate l'incantesimo giallo del medaglione. Esplorate tutte le locazioni fino a quando non avrete raccolto le dodici pietre preziose. Andate poi all'altare (si trova ad Ovest della piazza con la statua) e deponete le pietre in questo ordine: Sunstone, Garnet, Onyx e Ruby sul piatto sopra all'altare (la seconda e la terza pietra possono essere cambiate, quindi salvate il gioco dopo aver posizionato la Sunstone e tentate con le altre dieci pietre, lasciando il rubino per ultimo). Una

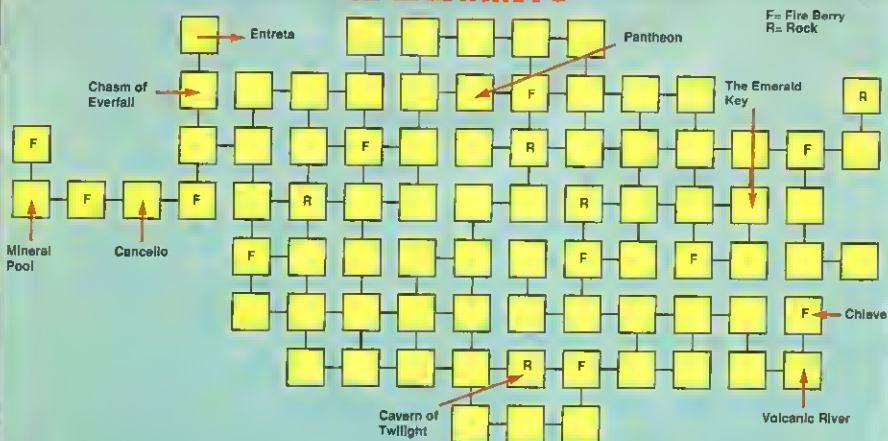
2

LA FORESTA

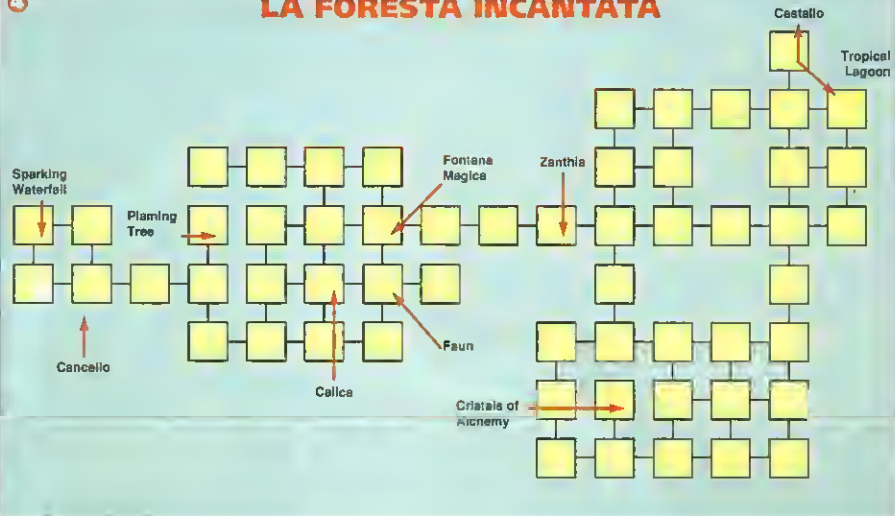


3

IL LABIRINTO



LA FORESTA INCANTATA



volta trovata la sequenza esatta, prendete il flauto e ritornate da Darm. Vi dirà di andare da Zanthia, che si trova nella Shadowland. Uscite e andate a Sud, Sud, Sud, Est, Est, Sud, Est, e vi troverete alla Serpenti Grotto.

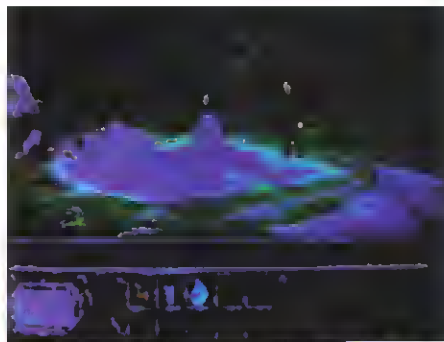
TERZA PARTE - L'OSCURO LABIRINTO

Entrate e incontrerete Malcom che, dopo qualche frase, vi lancerà un coltello che, per fortuna, si planterà in un albero. Estratete subito il coltello, e potrete proseguire il "dialogo" con Malcom, che dopo un po' si barricherà dentro la grotta con una lastra di cristallo. Suonate il flauto e potrete superare la lastra; andate tre volte verso Est, e si chiuderà il cancello. Fate attenzione, perché per girare il labirinto senza lasciarvi le penna dovrete utilizzare le Fireberries, che potrete raccogliere e porta-

re con voi. Queste bacche, però, hanno una durata limitata a tre sole locazioni, quindi alla quarta dovrete trovare delle altre Fireberries, o finirete molto male. Dirigetevi a Est e prendete le Fireberries; Nord, Est, Sud, prendete le Fireberries, poi proseguite verso Est, Nord (prendete la roccia), Nord, Est e raccogliete le Fireberries. Andate a Nord, Est, Est, arriverete al Pantheon of Moonlight. Esaminate una delle due sfere viola e ascoltate la conversazione. Andate a Est, prendete le Fireberries. Andate a Sud, prendete la roccia. Sud, Ovest, Sud, e raccogliete le bacche luminose. Proseguite verso Sud, Sud, Est (prendete la moneta e la roccia), Est, e prendete le solite Fireberries. Andate a Est, Nord, Ovest, Nord, prendete le Fireberries, poi proseguite verso Nord, prendete la roccia, Est, Est, Sud, prendete le Fireberries. Andate a Est, Nord,

dove potrete raccogliere lo smeraldo), poi verso Nord, Est, prendete le Fireberries, poi a Est, Nord (prendete la roccia), Sud, Ovest e raccogliete le Fireberries.

Ora tornate indietro fino alla locazione con la grata bloccata, seguendo le indicazioni al contrario. Quindi depositate le pietre che avete raccolto sul piatto della rudimentale bilancia e, una volta aperta la grata, tornate fuori dalla grotta e andate al pozzo (Ovest, Nord, Nord, e infine Ovest rispetto all'entrata della grotta). Gettate la moneta nel pozzo, prendete la Moonstone e tornate nel labirinto fino al Pantheon of Moonlight seguendo la stessa strada di prima. Per concludere l'avventura nel migliore dei modi, dovrete avere nell'inventario i seguenti oggetti: Scroll, Garnet, Tulip, Emerald, Opal oppure Sapphire e Moonstone. Posi-



zionate la Moonstone al centro dell'altare e impiegate la seconda magia del vostro medaglione. Lanciate subito questo secondo incantesimo e dirigetevi verso Est, Sud, Sud, Sud, Sud, Est, Est, Est, Sud, Est, e arriverete al Volcanic River. Per poter proseguire verso Nord, leggete lo Scroll. Quindi prendete la Iron Key, tornate a Sud e lanciate l'incantesimo viola del medaglione. Proseguite verso Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Nord, Nord, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Ovest, Sud, Ovest, Nord, Nord, Est ed uscite dai labirinti!

QUARTA PARTE - LA FORESTA INCANTATA

Prendete la mela, andate due volte ad Est e vi risveglierete nel laboratorio di Zanthia, una maga che vi rivelerà la vostra vera identità. Zanthia, per potervi aiutare ha bisogno di una bottiglia di acqua della Fontana Incantata. Prendete la bottiglia e uscite (Ovest); andate due volte a Ovest e troverete la Fontana Incantata e... Malcom. Il vostro perfido nemico, dopo aver sprecato come al solito un po' di fiasco, ruberà una delle quattro sfere di cristallo ai bordi della Fontana, prosciugandola.

Andate a Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Nord, Nord. Utilizzate lo Scroll, prendete la sfera e ritornate alla Fontana. Mettete la sfera al suo posto, riempite la bottiglia, tornate da Zanthia, e consegnate la bottiglia. La maga, dopo avervi ringraziato, vi svelerà che per raggiungere Malcom nel Castello dell'isola, dovrete aiutarla nella preparazione di una pozione. Prima di tutto dovrete trovare dei mirtili. Uscite e andate a Ovest, Ovest, Sud, Sud, Ovest, Ovest, Ovest, Nord, Ovest, Ovest, Ovest, Nord e vi troverete ai bordi di un laghetto con una cascata. Prendete i Blueberries e tornate da Zanthia che, ovviamente, è sparita (che avventura sarebbe, altrimenti?). Dovrete quindi improvvisarvi alchimisti: andate alla Fontana Incantata, riempite la bottiglia e bevete l'acqua magica, ricevendo così la terza magia del vostro medaglione. Tornate al laboratorio di Zanthia. Per riuscire a creare la pozione desiderata, dovrete utilizzare in totale ben quattro bottiglie che ricompaiono ai piedi del calderone ogni volta che ne raccoglierete una. Quindi uscite dal laboratorio, rientrate, prendete la bottiglia, uscite di nuovo, ecc. Mettete i Blueberries e l'Opal (o lo Sapphire) nel calderone e riempite una bottiglia, in modo da ottenere la Blue Potion. Ripetete la stessa operazione con il Tulip e l'Emerald, creando così la Yellow Potion. Esaminate il tappeto e scoprirete una botola: apritela e vi troverete all'Esterno. Andate a Nord, Nord, Est, Est, Nord, e vi troverete alla Tropical Lagoon dove potrete raccogliere un fiore. Ritornate al laboratorio di Zanthia, mettetevi il fiore e il Garnet nel calderone, riempite 2 bottiglie, e avrete disillato la Red Potion. Passate di nuovo per la botola e, una volta all'aperto, andate a Sud, Sud, Ovest, Sud, Sud, Est, Nord, vi troverete davanti ad uno strano macchinario verde. Mettete la pozione gialla e quella rossa nelle apposite nicchie del macchinario e otterrete la Orange Potion. Ripetete la stessa ope-

razione con la pozione blu e quella rossa e avrete la Purple Potion. Tornate fino alla Fontana Incantata, quindi andate a Sud, Ovest e vi troverete davanti al Royal Calice sospeso a mezz'aria. Per prenderlo dovrete utilizzare la magia azzurra del vostro medaglione e... sorpresa! Siete stati derubati? Bene! Andate a Est e vi troverete davanti alla tana del ladruncolo.

Bevetevi la Purple Potion e entrerete magicamente: parlate con il tipo, scoprirete che è disposto a darvi il "suo" calice in cambio di qualcosa di buono. Regalategli la mela, uscite e prendete il Calice. Tornate nel Laboratorio di Zanthia e passate per la botola, quindi proseguite fino alla Tropical Lagoon, dove dovrete prendere un altro fiore. Bevete la pozione e vi trasformerete in un cavallo alato; riuscirete così ad arrivare all'isola.

QUINTA PARTE - IL CASTELLO DI KYRANDIA

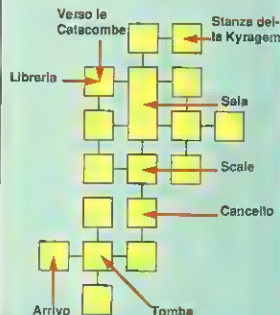
Arrivati all'isola andate a Est, vi troverete davanti ad una tomba: deponete il fiore e guardate la scena; avrete ricevuto la quarta e ultima magia del medaglione. Andando due volte a Est arriverete all'entrata del Castello. Lanciate l'incantesimo rosso del vostro medaglione, utilizzate la Iron Key nella serratura, e potrete varcare la soglia del Castello.

Rivedrete il perfido Malcom che si vanterà di avere al suo servizio il povero Herman (il falegname) che non vede l'ora di "ridarvi" la sega. Proseguite verso Est, Nord, Nord, Est e vi troverete in cucina: prendete il Fancy Poker (è sulla destra, vicino al mestolo). Andate due volte a Ovest e vi troverete nella Great Hall. Passate per la porta a Ovest (quella di fronte a voi) e vi troverete nello Small Study. Esaminate due volte sui libri: una volta per spostarli e poter leggere l'iniziale dell'argomento (per esempio: A=Alchemy), la seconda per rimetterli a posto; segnatevi le posizioni delle lettere. Quindi estraete i libri in modo da comporre la parola "OPEN" e potrete prendere la Royal Crown.

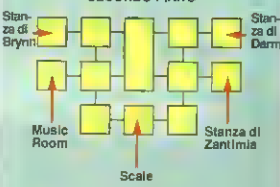
Esaminate il caminetto e troverete un passaggio segreto. Andate a Ovest, Ovest, Nord, Ovest, Nord, Nord, Est, e vi troverete davanti ad una finestra di stelle che vi blocca il passaggio.

Lanciate la magia azzurra del vostro medaglione, andate a Nord e poi Ovest. In questa locazione troverete una lastra del pavimento (angolo superiore destro) leggermente rialzata. Spostate la pietra e prendete la Gold Key. Tornate alla libreria e andate a Sud, Sud, Est, Nord, e arriverete alla Grand Balcony. Andate a Ovest, Nord e dicate a Ovest: apparirà Herman; lanciategli contro la magia gialla del vostro medaglione e lo addormenterete, rendendolo innocuo. Andate a Ovest e vi troverete in una stanza da letto con uno strumento musicale al centro, esaminate i campanelli e scoprirete a che note corrispondono. Utilizzate quindi il martellino per suonare queste note: Do, Fa, Mi e Re. In questo modo alzerete il dipinto ed apparirà una nicchia con dentro un'altra Gold Key, che naturalmente dovrete prendere. Tornate nella Great Hall, usate le due Gold Key nei buchetti e aprite la

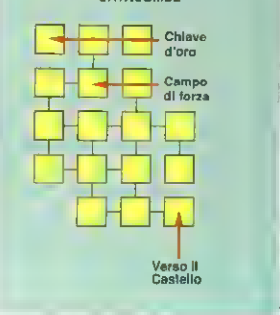
5 IL CASTELLO PRIMO PIANO



SECONDO PIANO



CATACOMBE



porta. Entrate e vi troverete nel Royal Foyer; posizionate sui cuscini, partendo da quello di sinistra, in ordine: Scettr, Corona e Calice. Avrete finalmente aperto la porta ma, a guastarvi la digestione, apparirà di nuovo Malcom: al termine della chiacchierata, dopo avergli assistato un bel cartone in faccia, potrete entrare nella stanza della Kyragem. Andate verso lo specchio di destra e, appena arriva Malcom, lanciate la magia rossa del vostro medaglione. In questo modo, quando Malcom vi lancerà il suo incantesimo d'attacco, lo specchio lo rifletterà contro il vostro odiato nemico, e voi avrete terminato Legend of Kyrandia!

**Buone
Feste**
1992/1993

**SAN MARINO
INFORMATICA**

OFFERTE

STAMPANTI + VIDEO + C.D.

■ LYNX + CAVO.CUSTODIA.PILE.CARTUCCIA
BATMAN + CARTUCCIA EXTRA OMAGGIO L. 299.000

■ NEC P-20 L. 599.000

■ STAR LC-24.20 L. 495.000

■ STAR LC-20 L. 315.000

■ EPSON LC-100 L. 499.000

■ VIDEO BLASTER L. 650.000

■ HEWLETT PACKARD
DESKJET 550 COLORE
L. 1.290.000 3 ANNI GARANZIA

■ HEWLETT PACKARD DESKJET
500 B/N L. 785.000 3 ANNI GARANZIA

■ SOUND BLASTER PRO CON
INTERFACCIA C.D. ROM L. 250.000

COMPAQ

■ AMIGA 600 H.D. L. 855.000

■ AMIGA 600 L. 496.000

■ MONITOR COL. COMMODORE 1084S
L. 415.000

■ SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL
PER A. 500.500+2000 CON 68020 + 68881
25 MHz L. 290.000

■ HARD DISK SCSI QUANTUM 127 MB
L. 590.000

■ ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA
CON CLOCK DA 2 MB PER A. 500 L. 199.000

■ ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA
DA 1MB PER A. 600 L. 135.000

ATARI

■ MONITOR COL. PHILIPS CM 11342 L. 395.000

■ KIT CDTV = TASTIERA-MOUSE-FLOPPY-GROLIER
L. 260.000

■ SCHEDA ACCELERATRICE INTERNA HARDITAL 68040 CON
CONTROLLER HD SCSI 2 ESPAND. 32 MB PER A.2000 L. 1.490.000

■ ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 1 MB PER A.500+ L. 85.000

■ ESPANSIONE DI MEMORIA INTERNA DA 0.5 MB PER A.500 L. 58.000

■ H.D. CONTROLLER SCSI / 2 ESPAND DA 8 MB PER A. 2000 L. 245.000

■ AMIGA 2000 VERS. 2.0 (escluso MONITOR) L. 1.045.000

■ AMIGA 3000 25 MHz CON H.D. 150 MB (escluso MONITOR) L. 2.625.000

**AMIGA 4000 CON H.D. 120 MB
(escluso MONITOR) L.3.599.000**

NOVITA'

**AMIGA 1200 CPU 68020
14 MHz 2MB RAM L. 738.000**

**disponibilità prevista
"DICEMBRE"**

si accettano "PRENOTAZIONI"

SPEDIZIONI IN CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA ENTRO 48 ORE

* I PREZZI ESPOSTI AL PUBBLICO SONO COMPRESIVI DI IMPOSTE E VALIDI SOLO CON
FINANZIAMENTI FINO A 48 MESI
SENZA CAMBIALI

**VENTITA' PER CORRISPONDENZA
GARANZIA 12 MESI DALLE
RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI**

**TRASPORTO
GRATUITO**

PER ORDINATIVI FATTI
ENTRO DICEMBRE 1992

**UN REGALO
A SORPRESA**

● PER ORDINI: 0549/908083

● PER INFORMAZIONI

TECNICHE: 0549/908760

NOME _____ COGNOME _____ PROFESS. _____

VIA _____ n. _____ CAP _____ LOC. _____ PROV. _____

P.IVA / COD. FISC. _____ FIRMA _____ TEL. _____

SPEDIRE ALLA SAN MARINO INFORMATICA - AMMINISTRAZIONE - VIA C. CANTU' 16 - 47031 DOGANA R.S.M.

Esposizione e vendita

Via C. Cantu' 16 - 47031 Dogana R.S.M.

2 Fax 0549/908760

Amministrazione e assistenza tecnica:

Via C. Cantu' 16 - 47031 Dogana R.S.M.

Tel. 0549/909051

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
Via Cervino 90/A
41100 MODENA

CONSEGNE IN TUTTA

**eurol
 bit
 international**

PUOI ORDINARE VIA FAX
ALLO 059/252382 24 ORE SU 24
PUOI ORDINARE TUTTI I GIORNI
TELEFONANDO ALLO 059/254514

ITALIA IN 24 MAX 48 ORE

Computer 80386 DX 33 MHz
3 1/2 1,41 Mega - Case Dek Top
2 Seriali - 1 Parallela
Hard Disk 85 Mega
Scheda Super VGA 1024 X 768 512K
Monitor Colori - Ram 4 Mega
Tastiera Estesa 102 Tasti Italiana
Lire 1.690.000

**PERSONAL
 COMPUTER DA
 L. 700.000**
IBM COMP. MS-DOS
PERSONAL COMPUTER
286/386/486

A PREZZI ECCEZIONALI!!!

LETTORI CD-ROM INTERNI ED ESTERNI

Eccezionale!!!
Scannan Logitech 24 Bit
(16.7 milioni di colori)
Lire 619.000
(IVA esclusa)
un prezzo mai visto!!!

European Champion	L. 69.000
Robin Hood	L. 49.000
Eric	L. 69.000
Star Trek 25 Annivers.	L. 59.900
Goblins	L. 49.900
Monkey Island I	L. 89.900
Monkey Island II	L. 99.900
Dylan Dog	L. 69.000
King Quest V	L. 89.900
The Simpsons	L. 39.900
Rolling Ronnie	L. 29.900
The Blues Brothers	L. 39.900
Dune	L. 69.900
Pacific Island	L. 69.900
Lemmings	L. 69.900
Wrestling WWF	L. 39.900
Birds of Prey	L. 79.900
Eye of Beholder	L. 59.900
Prince of Persia	L. 39.900
Super Tetris	L. 79.900
Civilization	L. 89.900
Another World	L. 69.900
Chess Champion	L. 59.900
De Lux Strip Poker	L. 59.900
Fascination	L. 69.900
Golden Axe	L. 19.000
Millennia	L. 59.900
Indiana Jones 4 Action	L. 69.900
Indiana Jones 4 Adventure	L. 69.900
con cappellino omaggio	L. 69.900
Turtles	L. 25.000
Battlechess	L. 35.000
Commander Keen	L. 19.500
Mahjongg	L. 19.500
Castles	L. 39.900
Castles Data	L. 39.900
Harpoon Bat	L. 69.900
Harpoon Game	L. 39.900
Mad TV	L. 35.000
Faergball	L. 35.000
Pacific Island	L. 59.900
Roger Rabbit	L. 59.900
Euro Football	L. 69.900
Championship	L. 69.900
F1 Grand Prix	L. 25.000
Powermonger	L. 79.900
Championship of Europe	L. 69.900
Eternam	L. 69.900
Falcon 3	L. 99.900
Maniac Mansion	L. 79.900
Realms	L. 69.900
Animation Studio Disney	L. 220.000

**Vastissimo assortimento di
 giochi e gestionali in italiano originali
 su CD-ROM**

Full Metal Planets	L. 25.000	Budokan	L. 35.000
Skidoo	L. 25.000	Darna	L. 25.000
Red October	L. 25.000	Age	L. 69.900
Stormovik	L. 69.900	Dick Tracy	L. 79.900
Gesha	L. 69.900	Double Dragon II	L. 20.000

Joystick a partire da L. 29.900

Glik Clak	L. 35.500	Gness	L. 69.000
Espana Games 92	L. 59.900	Chuck Yager's	L. 69.900
Jippi's Goal Busters	L. 69.500	Air Combat	L. 79.900
Warrior at War	L. 35.000	Secret Weapons	L. 79.900
World Class Sargon 5	L. 69.900	The Carl Lewis Challenge	L. 69.900

Mouse a partire da L. 20.000

Legend of Djei	L. 25.000	Honk Kong Mahjong	L. 89.900
Populous	L. 29.000	Darklands	L. 119.000
Marble Madness	L. 15.000	The Heroes of the 35TH	L. 69.900
The Magic Candle 2	L. 69.900	La Gioiaria Marmotte	L. 49.900
Quest Glory	L. 99.900	Italia 90	L. 69.900
Pga Tour Golf	L. 59.900		

Windows 3.1
Gestionali in italiano originale a L. 99.000
Scanners, Adlib, Soundblaster, Soundmaster, Soundsource,
Stampanti a partire da L. 200.000 Stampanti Laser
Per ogni acquisto di L. 150.000
ulteriore sconto del 10%

VENITECI A TROVARE A MODENA
VIA CERVINO 90/A
TEL. 059/254514 FAX 059/252382
TUTTI I GIORNI
TRANNE IL LUNEDI'

Theatre of War	L. 79.900
The Basket Manager	L. 35.000
7 Colors	L. 59.900
Welltris	L. 39.900
Alfa Waves	L. 39.900
Sofa Soft & Sun	L. 59.900
Pop Up	L. 30.000
SmulSports	L. 59.900
Sky or Die	L. 30.000
Asterix	L. 15.000
The Supercars	L. 15.000
Star Fleet I	L. 15.000
The Grate Escape	L. 15.000
Action Service	L. 15.000
The Temple	L. 15.000
Empire	L. 15.000
Platoon	L. 15.000
Skyfox II	L. 15.000
Marble Madness	L. 15.000
Purple Saturn Day	L. 15.000
The Last Mission	L. 15.000
The Duel	L. 15.000
Neuromancer	L. 15.000
Phim Pegasus	L. 15.000
La Queue du Temps	L. 15.000
Mystical	L. 35.000
Associa	L. 45.000
Test Drive III	L. 30.000
Powerbeat U.S.A.	L. 25.000
Hard Nova	L. 29.900
Austerix	L. 15.000
Star Slider II	L. 15.000
Conflict Europe	L. 15.000
Oil Imperial	L. 15.000
Grand Monster Slam	L. 15.000
Sim City Desk	L. 15.000
Ritorna la Storia	L. 39.900
Fuori l'Intruso	L. 39.900
Il Dromedario Jo III	L. 45.000
Il Dromedario Jo IV	L. 45.000
Il Dromedario Jo V	L. 45.000
L'Inglese 1	L. 45.000
L'Inglese 2	L. 45.000
L'Inglese 3 Oxford	L. 59.000
Orzantini	L. 45.000
Fans - Dakar + 10 Game +	L. 50.000
Intersound	L. 29.000
Memotazza	L. 29.000
Paperon Del Paperoni	L. 45.000
I TRE Porcellini	L. 45.000
Cappuccetto Rosso	L. 55.000
Baba Yaga	L. 55.000

SILLY PUTTY



Grazie alla stessa System 3, K pubblica le "strisce" del magnifico ed entusiasmante *Silly Putty*. I livelli di questo fantastico gioco sono numerosissimi e in un solo numero non era possibile darvi la soluzione per tutti. Accanto alle mappe di ogni mondo troverete dei suggerimenti che vi aiuteranno a risolvere i vari livelli. Prossimamente potrete trovare la soluzione dei mondi mancanti. Naturalmente sempre su K!!!



BONUS

1 GEMME

Se siete alla ricerca di un punteggio stratosferico non dovete farvene sfuggire nemmeno una. A seconda del colore possono regalarvi 1.000, 5.000 o anche 10.000 punti. Una vera manna dal cielo!

2 CIBARIE

La malleabilità del nostro piccolo erede è in continua diminuzione. I nemici lo colpiscono e lui, per tutta risposta si rifiuta di seguire i vostri comandi. L'unica soluzione è di larghi ingurgitare un bell'hamburger o della frutta per costringerlo nuovamente a fare il suo dovere.

3 CESTINO DELLA SPAZZATURA

I robot da trasportare sono molti e lo spazio dentro a Putty è poco. Un bel problema, vero? Con questo pratico cestino potrete trasportare fino a quattro robotini, rimediando così alla sua scarsa capienza.

4 DENTIERA

Assorbire i nemici può essere divertente, pigliarli a pugni ancor di più, ma se in voi alberga un novello Rambo, la dentiera finita è quello che ci vuole. Vi permetterà di distruggere i vostri nemici. Occhio ad utilizzarle contro quelli più pericolosi.

5 ASCENSORE PRIVATO

Trasportare i robot da una parte all'altra di un livello può essere noioso. Che ne direste di un ascensore tutto per voi? Ottimo per i livelli pieni di nemici infuocati.

6 SCUDO DI FORZA

Se inglobate questo pilloleone farete invidia persino ad Achille. La vostra invulnerabilità non avrà limiti, anche se solo per un breve lasso di tempo.

7 GOMMA DA MASTICARE

Putty, come tutti sanno, ha il potere di gonfiarsi fino a esplodere. Peccato che quest'azione le privi di gran parte della sua energia. Con la gomma da masticare potrete esplodere fino a 4 volte senza problemi.

8 FREEZE

I cattivoni si muovono troppo rapidamente per i vostri gusti? Ecco la soluzione: inglobando questo bonus potrete paralizzarli per qualche secondo.

9 TELETRASPORTATORI

Un attimo e vi troverete nella parte superiore dello schermo. Un altro attimo e potrete raggiungere quella inferiore. Se il tempo sta per scadere possono salvarvi la pelle.

10 OROLOGINO

Il tempo non basta mai. Anche al nostro beniamino. Raccogliendo uno di questi eggeggi possiamo barare e spostare all'indietro le lancette del cronometro.



TNT



PUTTY MOON

1 - Il Bouncing Toadstool può essere assorbito o, ancora meglio, picchiato alla grande, visto che libera un bambino.

2 - La Carota Terminator è più pericolosa di quanto possa apparire. Abbassatevi scegliendovi per evitare i colpi, in modo da farla cadere dalla piattaforma per il rinculo.

3 - Il ragno: da evitare assolutamente! Molto pericoloso a causa del suo veleno.

4 - Picchiate o assorbite, a seconda della situazione, il Septic Snell.

5 - Il primo colpo rende il Custard Man meno infido. Assorbite lo subito, prima che ridiventi pericoloso.

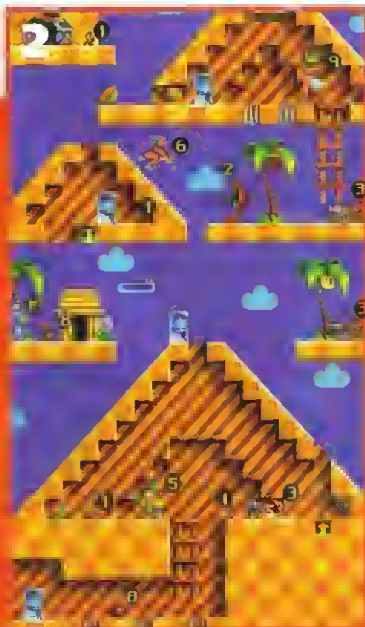
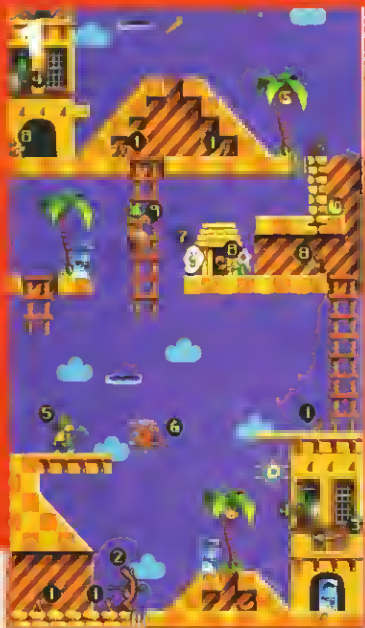
6 - Occhio ai barili! Esplode non appena vi avvicinate...

7 - Questi kemikaze verdi si avvicinano fluttuando ed esplodono quando sono vicini al nostro piattaforma amico. Sono molto difficili da congelare.

8 - Fate attenzione alle vespe, perché vi bombardano con letali cariche di TNT (a proposito, perché non comprate il prossimo numero di Kappes? - un po' di pubblicità non guasta mai!)

9 - Anche dello spazio erivono dei cattivoni! Questo bel tomo in tutte lepezis cercherà di affettarvi a spade. Un bel pugno lo spedirà all'altro mondo!



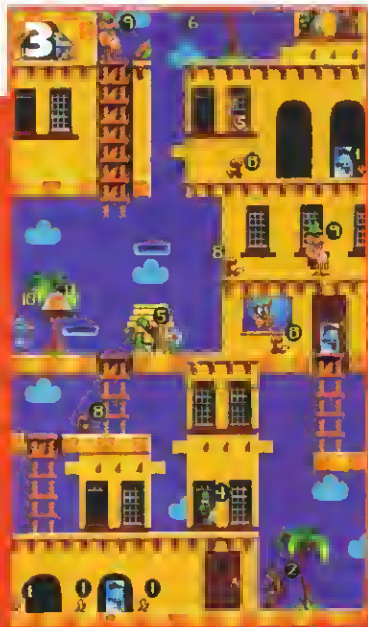


TNT

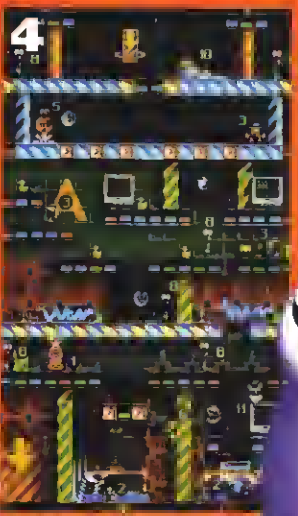
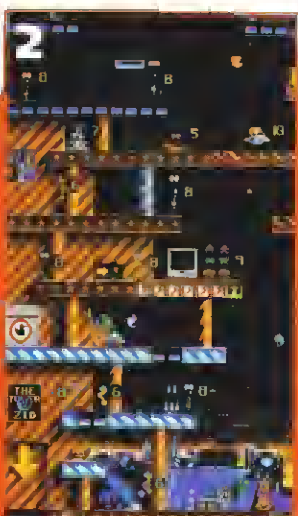
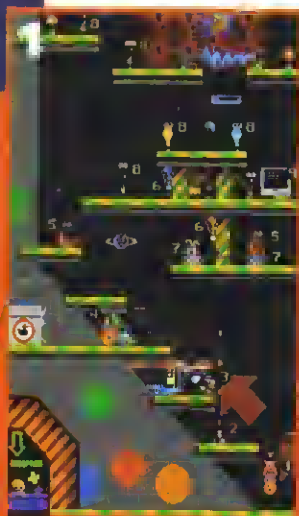


DAZZLEDAZE VILLAS

- 1 - Questi piccoli fagioli, oltre a essere brutti e cattivi, esplodono in prossimità del nostro trasformabile eroe. Evitateli.
- 2 - La seliccie crocca cercherà di menervi. Rendetegli le pariglia assorbendola e servendole con creuti, oppure utilizzate il bonus del dente falso.
- 3 - Evitate le cannonate di questa piccola acclmnia; un solo colpo dovrebbe eliminarla.
- 4 - Goblin gommoso: gonfiatevi sotto le sue finestre e poi esplodetegli in faccia.
- 5 - Appena vi vede, cerca di gonfiarsi per poi distruggervi. Dategli un bel cazzotto nello stomaco per sgonfiarlo, quindi assorbite lo prima che riprenda a gonfiarsi.
- 6 - Occhio ai colpi di queste gallinelle volante.
- 7 - Anche se sembra un uovo fritto, in realtà è una potentissima mine.
- 8 - Un altro tipo di goblin: quello rosso. Picchiatelo senza pietà.
- 9 - Il goblin verde è un po' più potente dei suoi multi-colori cugini. Utilizzate il truccetto del dente falso.
- 10 - Dazzledaze: scappate via di corsa!
- 11 - Peso di 16 tonnellate: fate attenzione perché può cadere!



TNT



TECHNO FEAR

1 - Per liberarvi dal maialine sul mozzo volante, basta dargli un bel cartone ben assestato. Per eliminarlo definitivamente, cercate di spingerlo verso le piattaforme elettrificate.

2 - Il cannoniere spaziale è veramente pericoloso. Qui vale proprio la pena di sfruttare la tecnica della bolle di sapone, anche se perderete un po' di vita.

3 - Evitate gli Incantesimi di questo bruto che trasforma i vostri beneamati Bots in conigli bianchi.

4 - Atom il papero controlla una tremenda vettura. Potrete abbatterlo soltanto con un pugno ben mirato.

5 - Palloncini rossi: questi tententoni li divertono ad attaccare i poveri e inermi conigli. Per eliminarli, congelate un coniglio o assumetene le forme, quindi andate vicino ad un palloncino e aspettate che vi attacchi.

6 - Questi esseri caricano le piattaforme negativamente, Assorbite, oppure congelate per distruggere i bulbi di vetro.

7 - I conigli sono quasi inermi. Potete congelarli per eliminare i palloncini rossi o assorbirli.

8 - Questi bulbi fulminati vi possono creare un sacco di fastidi. Per alimnirli, congelate uno shock pillar (6) e caricate la loro piattaforma con delle cariche positive. Furb, no?

9 - Stonne Invedendo la Terro! State ben lontani dai piccoli Joystick, perché toccandoli attiverete i monitor e scatterete gli Infeenabili Space Inaders!

10 - Queste salsicce volanti hanno due soli scopi nella vita: distruggere tutto quello che incontrano e attaccare tutti i Silly Party. Stanno alle larghi!

11 - Queste forme spettrali, oltre a esplodere se entrano in contatto con il nostro Silly Party, hanno il potere di demonizzare i poveri Bots. I Bots demonizzati esplodono dopo un minuto, se non vengono assorbiti prima...



SILLY

132

B&B computer srl

Via Cadolini 8
21013 GALLARATE (VA)
Tel. 0331.771164 Fax. 0331.775348

Il tuo Negozio di fiducia dove trovi PROFESSIONALITA' CORTESIA e EMPATIA



Telefonateci



Troverete le ultime novità
nei giochi per

Amiga 600	L. 550.000 + 5 Game + Joystick + Deluxe Paint
Amiga 600 HD	L. 950.000 + 5 Game + Joystick
Amiga 2000	L. 1.200.000 + 5 Game + Joystick
CD-ROM A570 per Amiga 500	L. 760.000
Monitor 1084S per Amiga	L. 500.000

SENSAZIONALE OFFERTA

PC IBM compatibili 386sx/25 Mhz., Hard Disk 40 MB, RAM 2 MB
Disk Drive 3.5" 1.44 MB, VGA, Doppia seriale e Parallela
Monitor 14" colore S-VGA 1024x768 0.28
Scheda Musicale Transfer Board 100% comp. Sound Blaster
Tastiera Epson, Game Card, Mouse, 2 Game Emagge
MS-DOS 5.0 Italiano

L. 1.900.000

Software a Stock in OFFERTA

Rivenditore Autorizzato
Computer ATTHENA
Computer COMMODORE
Computer TOSHIBA
Stampanti STAR,
Stampanti OKI System
Accessori CH products
Software LEADER
Software CTO
Vendita Assistenza
Installazione
Vasto assortimento di
Stampanti
STAR, OKI,
COMMODORE, HP

C64	AMIGA	MS-DOS
Mille miglia L. 19.000	7 Colors L. 29.000	7 Colors L. 29.000
3D Soccer L. 14.000	Earth of Ch. L. 39.000	AH 73 Thun. L. 29.000
Atomix L. 14.000	Blue Angel L. 19.000	Harpoon L. 29.000
Dylan Dog L. 14.000	Space Q. IV. L. 49.000	Earth of Ch. L. 50.000
Coin UP L. 24.000	Gun Boat L. 29.000	Metal Mut. L. 19.000
Big G. Fish. L. 14.000	F1 3D L. 24.000	Basket M. L. 29.000
F1 Manag. L. 14.000	Red Baron L. 49.000	Wrestle Man. L. 24.000
Stratega L. 14.000	U.M.S. II L. 34.000	F117 A L. 39.000
Stunn Run. L. 9.000	Lotus T. II L. 24.000	GodFather L. 29.000
Space Harr. L. 9.000	Toyota Cel. L. 24.000	TV S.Boxing L. 34.000
Zac M. Kra. L. 19.000	Toki L. 19.000	King Q. V L. 50.000
Speed Ball L. 9.000	Simpsons L. 15.000	Robin Hood L. 24.000
Out Run E. L. 19.000	Last Battle L. 24.000	Barbarian L. 9.000
Extern. L. 14.000	Turrican II L. 19.000	Terminat. II L. 14.000
Double D. II L. 19.000	Super Her. L. 29.000	Berlin 1949 L. 24.000
		Best III 69.900
		Wiz4d 39.900
		Red Zene 69.900
		lncas Telefonara
		Sherlock Holmes Telefonara
		Elvira II 79.900 89.900
		Zenit 49.900
		Air Support 69.900
		Atac 99.900
		Lotus 59.900
		Strike Commandar Telefonara
		The Manager 79.900 79.900
		Acquatic Game 59.900
		Indiana J. IV Tel. 99.900
		Falcon 3 Mts. 69.900



COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - HARDWARE - SOFTWARE
ASSISTENZA TECNICA - GRAFICA - IMPAGINAZIONE - TELEMATICA

AMIGA

Nuovi prezzi !

OFFERTA PC

Nuovi prezzi !

CONSOLE

AMIGA 1200	L. 750.000	PC KE386 0X 33	L. 2.350.000	ATARI LYNX	L. 179.000
AMIGA 600	L. 530.000	4 MB RAM - 64 KB CACHE MEMORY -		SEGA GAMEGEAR	L. 245.000
AMIGA 500 1.3	L. 520.000	HD 80 MB - VGA 1 MB - MONITOR VGA		SEGA MASTERSYSTEM	L. 229.000
AMIGA 2000 2.0	L. 1.190.000	SAMPO 1024 x 768		SEGA MEGAORIVE (italiano)	L. 350.000

KRAMER ELECTRONIC - Via A. Kramer, 19 - 20129 Milano (MM1 P.ta Venezia) Tel. 02/76008728 Fax 02/76008728

MONDI segreti

S E C O N D A P A

Ecco la seconda parte dell'esplorazione di Gary Penn nei meandri segreti e nascosti dei videogiochi più popolari. Se siete affascinati dal mistero non potreste desiderare di meglio!



STRANO MA VERO!

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER
(VIRGIN GAMES, AMIGA)

Selezionate il "Trick Shot Mode". Potete premere in qualsiasi momento il tasto 'Fy', mentre siete sul tavolo da biliardo, seguito dal tasto 'F4' e, infine, il tasto 'Fr'. Sentirete un suono simile a quello di un doppio 'click'. A questo punto tornate nel Menu di Controllo e selezionate il Menu "Demo Mode". Dovrebbe esserci una terza opzione: "Do a Random 147 Break", e cioè "Esegui un Tiro d'Acchito Random 147". Potete quindi sedervi tranquillamente e guardare il programma, che può andare avanti in eterno a fare Tiri d'Acchito sempre diversi.

•OPERATION THUNDERBOLT

(OCEAN, AMIGA)

Aumentate il numero di soldati che vi attaccano, proprio come nell'arcade originale e Totalizzate 50000 punti (o più) prima di morire così da entrare nella tabella dei record e poi inserite le parole SPECCY MODE (spazio compreso). Ora ricominciate pure a giocare.

•POPULOUS

(ELECTRONIC ARTS, AMIGA, PC)

Ci sono tre mostri ripugnanti che vagano per il paesaggio e si mangiano la gente: il Mostro di Rocca nel Mondo di Rocca, il Mostro-Testicolo (scusa?, NdR) nel Mondo di Ghiaccio e il Mago Volante nel Mondo Desertico. Per costringerli a mostrarsi



riempite semplicemente il paesaggio con il massimo consentito di 200 persone. Esiste anche un modo gabola per *Populous* che la Bullfrog si rifiuta tutt'ora di rivelare. "L'ho messo dentro nel caso che qualcuno mi sfidasse" ha detto l'autore del gioco Peter Molyneux. "In effetti è proprio successo, in Glapone, sulla versione per FM Towns. La gabola è nascosta talmente in profondità nel codice che è stato convertito e funziona. L'unico problema è che quando lo si attiva appare sullo schermo la scritta "Cheat", e avendo una telecamera proprio alle mie spalle non potei usarlo". Gli unici indizi che vi possiamo dare sono questi: il modo gabola appare soltanto nel gioco a due ed è necessario premere i pulsanti del mouse per attivarlo. Se qualcuno lo trovasse non esiti a farcelo sapere.

•POPULOUS II

(ELECTRONIC ARTS, AMIGA)

Ci sono otto mostri casuali in *Populous II* e sono: l'Uomo di Bronzo, il Drago, la Gorgone, l'Idra, l'Alpica, il Kraken, la Medusa e Nettuno. Appaiono per motivi diversi", dice Peter Molyneux. "Il programma, al presentarsi di certi eventi o situazioni, si assicura del mantenimento di un certo equilibrio nel gioco. Se vedete apparire un mostro casuale, vedrete anche qualcuno che esce dalla casa sullo schermo. Cliccate con il pulsante destro del mouse su quella casa per costringere tutti gli inquilini ad uscire e, come per magia, appariranno

altri mostri casuali.

Inoltre, se inserite MUSIC al posto di un codice potrete ascoltare qualche strano motivetto.

•POWERMONGER

(ELECTRONIC ARTS, AMIGA, PC)

Ci sono molte cose da scoprire in questo gioco. Ecco qualche esempio:

- 1) Se uccidete tutte le pecore accadrà qualcosa di molto strano;
- 2) In inverno, portate un Capitano da solo verso il nord della mappa e lasciatecelo. Fatelo svestire e vedrete che comincerà a tosare una pecora, con tanto di effetti sonori appropriati. Non passerà molto tempo prima che cominci a manifestare delle tendenze omicide nei confronti del suo amico lanuto per mangiarselo. (Alla Bullfrog insistono nel dire di non aver implementato questa parte e, infatti, si tratta di un "naturale effetto collaterale").
- 3) Arruolate nel vostro esercito un pastore con la sua pecora, in modo da crearvi una fonte di cibo trasportabile. C'è anche un effetto collaterale alquanto divertente: mettete il pastore in una barca in mezzo all'acqua e vedrete la pecora nuotargli dietro. Se uccidete il pastore la pecora comincerà a sguaizzare in acqua in maniera buffissima.
- 4) Uccidete la ciccogna che porta il bebè non appena compare sullo schermo (arriva sempre dall'angolo in alto a sinistra). Se ci riuscite ogni piccione lascerà il suo albero e porterà con sé un bambino.
- 5) Provate a tagliare tutti gli alberi del mondo e le conseguenze saranno piuttosto strane. Vi diamo un suggerimento: attaccateli.

Sembra che ci siano anche dei nomi speciali da inserire per osservare altri effetti inconsueti, da una maggiore quantità di cibo all'apparizione istantanea di sei Capitani, alla possibilità di selezionare un mondo a piacimento dalla grande mappa. Sfortunatamente la Bullfrog non ha voluto dirci nulla...

STANZE E LIVELLI SEGRETI

•THE ADDAMS FAMILY

(OCEAN, AMIGA)

Quando morite e appare lo schermo di "Continue", andate verso sinistra ed entrerete in una stanza con quattro vite extra. Raccolgetele e continuate a giocare con un totale di nove vite. Quando poi rientrerete nella villa, andate nell'angolo in basso a sinistra dello schermo, sotto le scale, e premete il joystick verso l'alto. Arriverete in una stanza bonus con cinque

getti costi

R T E



porte dietro le quali troverete moltissime cose utili. Prendete le scarpe nella stanza più a destra e usatele per raccogliere il 'Fez'copter' dalla stanza accanto. Ora potete volare in cima alla stanza centrale per raccogliere altre vite supplementari da dietro la porta.

•POWER DRIFT

(ACTIVISION, AMIGA)
Selezionate qualunque pista tranne la pista 'D' e poi, se riuscite a vincere tutte le gare, potrete guadagnare una fila di medaglie d'oro. Dovreste quindi entrare in uno schermo bonus in cui controllate un F14 Tomcat di *Afterburner*! E senza rivelatore di collisioni! Se riuscite a vincere tutte le gare della pista D entrerete in un altro round bonus, questa volta alla guida della moto di *Super Hang-On*!

•PARADROID '90

(HEWSON, AMIGA)
La nave extra è la astronave madre dei Pirati. Per raggiungerla, dovrete raccogliere tutte le chiavi GrafGold nascoste su ogni nave (in genere sono sotto le casse. Se trovate una chiave terrete a bada i Pirati per altri tre minuti. Se completate una nave con una chiave GrafGold riceverete un bonus di 5000 punti). Se completate anche l'ultima nave raccogliendo tutte le chiavi GrafGold sarete teletrasportati sulla astronave madre dei Pirati per un confronto all'ultimo sangue.

•ROBOCOD

(MILLENIUM, AMIGA)
Portate RoboCod all'estremità destra dello schermo di gioco, ricordandovi di saltare le porte aperte per non entrarvi dentro. Usate le piccole piattaforme sui lati della tonetica per raggiungere il tetto. Correte nel muro per entrare in una sezione segreta con due nuove aree da esplorare.
Completate uno dei livelli senza Guardiano e,

GIOCHI COMPLETI NASCOSTI

•JUDGE DREDD

(Virgin Games, Amiga)
Quando appare il cursore inserire il comando "dir" per vedere la lista di giochi disponibili.

•LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

(Gremlin Graphics, Amiga)
Cambia il nome del giocatore 1 in MDN-STER e quello del giocatore 2 in SEVENTEEN. Premete il pulsante di fuoco per iniziare o apparirà sullo schermo un complicato sgranuto chiamato Box. Premete di nuovo il pulsante di fuoco per iniziare a giocare a tantissimo premuto per sparare. Usate il joystick per muovere l'astronave nella direzione desiderata. Premete entrambi i pulsanti del mouse per vedere il replay delle vostre precedenti azioni.



•LOTUS TURBO CHALLENGE II

(Gremlin Graphics, Amiga)
Scrivete "DUX" come password e selezionate l'opzione "GAME" per eccedere e un tiro al bersaglio. Usate il joystick per giocare. Premete il pulsante sinistro del mouse per ritornare a Lotus Turbo Challenge II.



ACCESSO AL CATALOGO OGGETTI

•ARMOUR GEDDON (Psychosis, Amiga)

Usate il mouse per portare la freccia nell'angolo in alto a sinistra dello schermo dei titoli secondario. A questo punto tenete premuto il tasto 'Shift' di sinistra e premete il pulsante sinistro del mouse: vedrete comparire una riga verticale; un oggetto di *ArmourGeddon*. Per vedere gli oggetti più interessanti usate i tasti cursore direzionali sinistro a destro. Usate i tasti funzionali e i tasti '7' e '8' del tastierino numerico per far ruotare l'oggetto. Premete i tasti 'F9' o 'F10' per azionare lo zoom. Per uscire dall'Editor di oggetti, premete il tasto 'ESC' o un tasto qualsiasi dei 'F1' e 'F6', e accenderete allo schermo relativo, ad esempio, al *Quartier Generale*.

una volta ritornati allo schermo di selezione del castello, troverete sempre qualcosa di nuovo. Se completate il secondo livello, ad esempio, e uscite dalla porta, guardatevi intorno. Troverete alcuni bonus nascosti nella mappa. I primi livelli sono abbastanza semplici, ma successivamente le cose si complicano con rompicapi da risolvere prima di poter raccogliere i vari bonus. Quando tornate indietro dopo aver finito un livello, andate verso l'estremità sinistra della mappa e saltate sulle statue dei pupazzi di neve per azionare un interruttore. Attraversate lo schermo di corsa fino alla parte destra della mappa e troverete una piattaforma che vi porterà dritti dritti in alto, nel cielo, dove c'è una porta. Se ci entrate, troverete una stanza piena di bonus. C'è un altro punto in cui una parte del terreno viene sollevata, se fate qualcosa, e potete andare sotto terra per prendere un sacco di bonus nascosti. Ci sono quattro modi gabola in RoboCod. Il più importante può essere richiamato in questo modo: mentre sullo schermo c'è la sequenza di presentazione, digitate "LITTLE MERMAID" (con lo spazio). I bordi dello schermo lampeggeranno per indicare l'attivazione del modo gabola. Durante il gioco potete premere diversi tasti per ottenere dei bonus speciali:

Tasto Return
Attiva/disattiva l'invulnerabilità
Tasto F
Per volare (ali)
Tasto P
Attiva/disattiva l'aeroplano
Tasto K
Per uccidere RoboCod

Tasto S
Salva la posizione di RoboCod
Tasto G
Va alla posizione salvata
Tasto X
Va all'uscita più vicina
Tasto M
Schermo della mappa

Quando accedete allo schermo della mappa digitate un numero tra 0 e 50. È un codice esadecimale, quindi 0F equivale a 15 e 10 equivale a 16 e così via - poi premete Return. Potete avere più di un aeroplano per volta, sullo schermo. Anzi, potete far rallentare l'azione fino quasi a fermarsi continuando ad attivare aeroplani.

Ed ecco le altre tre gabelle. Nel livello di selezione del castello, guardate sul tetto del primo edificio che incontrate. La prima lettera di ogni oggetto forma la parola C H E A T (Cake - dolce, Hammer - martello, Earth - Terra, Apple - mela, Tap - rubinetto). Raccoglieteli nel giusto ordine e guadagnerete dieci minuti di invulnerabilità. Nel primo livello, quello degli sport, ci sono due posti in cui altri oggetti, con le iniziali, formano altre parole-chiave: LIVES (vite), per vite infinite e POWER (energia) per avere energia illimitata.

È possibile finire *RoboCod* completando solo la metà dei livelli. Quando vengono terminati nell'ordine corretto, compaiono due porte tra cui scegliere. Cominciate portando a termine quello dei giocattoli di peluche e poi quello delle automobili.

Gery Penn

135
CHIAMATA GRATUITA

Kbox

Aaaayeah!!!

Millenovecentonovantatré dC, Gennaio. Milano, via Aosta 2, redazione di Kappa, Guida al Divertimento Elettronico, ora più che mai. Il (video)gioco si sta facendo più duro. Elite videoludica, siete ancora lì? Aprite la mente e chiudete la porta, che c'è corrente.

K matura e, come la tradizione biblica insegna, accoglie a braccia aperte il figliol prodigo che ritorna al casolare all'alba. Più che casolare, direi consolare, visto che il grande ritorno di cui stiamo parlando è costituito proprio dalle console.

Questo non lo scrivo tanto per riempire qualche riga del prologo, ma per invitare anche i fratelli senza tastiera e con una delle sola a scrivervi: concederemo anche voi il vostro a spazio, che ovviamente sarà proporzionale ed inferiore a quello computer ludico. E adesso mi rivolgo a voi, Pcisti ultra corazzati con processori che fanno dieci mega hertz con un litro e a voi, Amighisti puri e inconvertibili: non cominciate a fare i razzisti e a protestare inutilmente.

Ho sempre odiato la matematica e quindi non sopporto i frazionamenti. Le console sono una realtà del divertimento elettronico ed è giusto che K affronti l'argomento con quella profondità che Game Power non può avere per motivi congeniti. Ne abbiamo tutti da guadagnare...

CD-ROM: IL BUIO SI AVVICINA?

Caro MBF,

scrivo a te, portavoce della migliore rivista di videogiochi italiana, nella speranza di trovare risposta ai miei dubbi. Eviterò le presentazioni inutili che ormai si leggono in ogni lettera (posseggo il tal computer, con la tal scheda acceleratrice, con la tal scheda grafica, ma a chi importa?) per arrivare al punto focale della lettera: i CD-ROM.

I primi articoli su questa nuova tecnologia sono apparsi addirittura sui primissimi numeri di K, e mi aspettavo di vedere, almeno in questo 1992, qualcosa di concreto e non le belle parole che ho letto fino ad ora. Mi è parso di capire che né il CDTV della Commodore né il CD-i della Philips abbiano sfondato. Perché? Per incapacità tecniche o perché il mercato non è semplicemente pronto? E che dire dei giochi su CD-ROM, assolutamente inesistenti per Amiga e sporadici per PC? Farò in tempo a vedere un gioco in formato CD-ROM sul mio Amiga prima della pensione?

Ringraziandovi per l'eventuale risposta, vi saluto

Stefano Perotti (Caldogno)

Caro Stefano, come vedi ho tagliato molto la tua lettera per le solite ragioni di spazio, ma i concetti fondamentali sono rimasti inalterati. Il problema che hai sollevato è articolato e temo che non riuscirò ad esaurirlo completamente in questa sede. Comunque, vediamo di sintetizzare le risposte:

1) CDTV e CD-i non hanno sfondato perché le applicazioni finora viste non hanno convinto nessuno. Si è trattato per lo più di enciclopedie digitali o software educazionale che possono interessare l'utente in modo molto relativo, ed infatti non hanno riscosso il successo previsto. I pochi giochi disponibili su CD si riducono per lo più a conversioni di giochi già apparsi su disco, e per cui non si è trattato di un effettivo passo in avanti.

2) Il CDTV in Inghilterra ha venduto circa 15.000 unità, che è una cifra superiore a quella degli Amiga 1000 distribuiti nel primo anno di lancio, ma incapace di costituire un significativo dato di mercato. Fra poche settimane dovrebbe uscire una nuova versione a 16 milioni di colori e con FMV a tutto schermo: se le software house supporteranno una simile macchina, ne vedremo delle belle. Se solo la smetteranno di usare paroloni aulici e pretenzioni come "multimedialità" e affini, invece di considerare il CD-ROM per quello che veramente è, e cioè un sacco di memoria che aspetta solo di essere riempita (340 Mb), un sonoro di qualità elevatissima e la possibilità di proteggere il software con filtri digitali...

3) I giapponesi, che in questo genere di cose sono molto più realistici e concreti, hanno da tempo capito che le applicazioni educazionali lasciano il tempo che trovano, e che la forza del CD-ROM può essere utilizzata soprattutto in campo ludico.

E così, mentre la Commodore si trastulla con le favole per bambini digitali (?) o i libri da colorare su schermo (doppio?), la Fuji ha lanciato anni fa un 286, l'FM TOWNS, costruito attorno ad un sistema CD-ROM e quindi sfruttato alla grande con giochini che con la mentalità ms-dosiana occidentale verrebbero giudicati improponibili (Afterburner 3 vi dice niente?) e con ottimi risultati. Recentemente è uscito l'FM TOWNS 2, un 386 upgrade veramente impressionante, per non parlare dei vari Sharp X68000, Pc ultralattici, etc... Intanto in campo console pochi si ricordano che da ormai cinque anni il Pc Engine sfrutta software su CD ed in modo particolarmente impressionante se si considera che non è altro che una macchina di forma quadrata quasi tascabile e per di più a 8-bit. Recentemente è uscito il Duo, una versione potenziata del Pc Engine/Core Grafx che segna il coronamento della tecnologia digitale Nec/Hudson. Non dimentichiamo poi che è arrivato il Mega CD, sebbene la politica errata della Sega abbia ritardato di quasi sei mesi un successo comunque annunciato. Last but not least, la Nintendo si appresta a lanciare (settembre/ottobre '93) la propria unità CD-ROM a 32-bit per il Super NES. Forse quando le console ci avranno soffocato, qualcuno si deciderà a lanciare software CD-ROM convincente anche per home computer. I primi giochi cominciano ad arrivare solo ora (l'oca The 7th Guest), perciò anche ottimisticamente parlando, un eventuale mercato non potrebbe che svilupparsi nella seconda metà del 1993 e molto difficilmente superare quella su disco già nel '94.

4) Il mercato CD-ROM è ancora caoticamente oscuro. Non c'è né standard, né formato, ma decine di unità differenti: CD-ROM per computer, CDTV, CD-I, Photo CD, CD-ROM XA ovvero Super NES CD-ROM o Play Station Sony, PC Engine CD-ROM della Nec, Mega CD Sega, Data Discman della Sony, si parla anche di un CD-ROM per Neo Geo senza dimenticare il prossimo lancio di due console a 32-Bit basate sul CD-ROM, ovvero Opera della Matsushita/Electronic Arts e il mostro inominabile della Nec e, ah, dimenticavo, c'è anche la macchina che la Apple e la Toshiba lanceranno sul mercato nel '93 simila-

re ai CD-I. Anche la Epson sta lavorando ad un progetto del genere e la Akari ha promesso di presentare al prossimo CES di Chicago la console multimediale pluri annunciata e smentita, Jaguar. Scusate, ma un "chi vivrà, vedrà" non ce lo leva proprio nessuno...

POSTA BREVIS

· Giorgio Pini (via del Pesco 41, 41010 Fossoli, Modena, Tel 059-680397) vorrebbe mettersi in contatto con Marco Massara (una cui missiva è stata pubblicata sul numero 44 di K) per uno scambio di opinioni ed esperienze comuni. Marco, se stai leggendo, batti un colpo.

· Giovanelli Damiano ci saluta dalla caserma di Bolzano. La naja è una noia? Brutta storia: continua seguirci e non avrai tempo di annoiarti.

· Secondo The Runaway, i TOP UNDICI (peccato che ne abbia dimenticato uno!) ovvero i migliori programmatori (o artisti?) della storia dei videogiochi, sono:

- 1) Richard Garriot Ultima VII
 - 2) Chris Robert Wing Commander
 - 3) Ron Gilbert Monkey 2
 - 4) Sid Meier Civilization
 - 5) Bitmap Bros Gods
 - 6) Al Lowe Larry 3
 - 7) Hal Barwood Indiana Jones 4
 - 8) Alexey Pajitnov Tetris
 - 9) Will Wright Sim City
 - 10) Bruce Artwick Flight Simulator
- E secondo voi?

· Non me ne vogliano tutti i fan di Sensible Soccer e/o di Kick Off 2: ho preferito non pubblicare le vostre innumerevoli riflessioni prima dell'uscita dell'upgrade del capolavoro Sensible, che in effetti ha risolto i difetti fondamentali del precedente episodio e che ha reso inutile la maggior parte delle critiche. Ovviamente, ora lo spazio è nuovamente disponibile a tutti coloro che volessero aggiungere qualche considerazione all'appassionante di-

battito Anzio vs Sensible ovvero "Ma che fine ha fatto Dino Dini?"

UNA TRAMA CHIAMATA DESIDERIO

Caro Matteo,

sono un Amighinda quindicenne deluso ed amareggiato dai risvolti del mercato software e dalle opinioni che ne ha la piazza in proposito. Premetto che prima di un mitico Amiga acquistato nel lontano 1989, avevo il glorioso C64 e che gioco adventures dal 25 aprile 1987, ragion per cui mi ritengono quantomeno competente in materia. Ora, la domanda è: MACCHE-CE-NE-FREGA-A-NOI-DELLA-GRAFICA-DEL-SONORO-DELL'HARD-DISK-DA-OTTANTA-MEGA???

Sono sempre stato un patito delle avventure by Magnetic Scrolls e Infocom (pace all'anima loro) e non mi sono mai scandalizzato per la mancanza di grafica, sonoro o chicchessia!

Quello che voglio dire è che in un gioco del genere sono più importanti trama, giocabilità e longevità, perché sono proprio questi tre fattori a renderlo appassionante e divertente. È inutile consumarsi gli occhi per stabilire se la grafica è bella o no, oppure fraccassarsi i timpani per ascoltare a volume 10 un inutile sonoro! Sono convintissimo di aver speso più gettoni in sala giochi a Pit Fall III che a Street Fighter 2 o Final Fight ed è una pazzia selezionare i giochi in base alla grafica o (scandaloso) in base al contenuto della confezione!

Non potete definire Monkey Island stupendo solo perché ha una bella grafica e delle battute simpatiche: la trama è ridicola e il livello di difficoltà è elementare (l'ho finito in meno di una settimana, chiedete a Le Chuck!). E dai tempi di Zac McCracken che aspetto una avventura di un certo livello (magari tornassero i Mindbenders!) e con una trama ben elaborata. Mai potrò dimenticare le notti insonni passate sull'elicottero di Planet Fall, con il guru di The Pawn (mitico) o con i personaggi di Corruption (brutti mafiosi)... Cercate di capirmi, chiedo solo delle trame un po' più complicate ed interessanti, mi accontenterei di giocare Ultima VII con la grafica e l'interfaccia di Ultima V.



per me sarebbe lo stesso.

Basta, ho finito. So che non mi pubblicherete, ma ritengo che molti la pensino come me.

Baron Marco Vallarino (Imperia)

Ps: Per quanto riguarda la vostra hit parade dei programmatori, mi aspetto di vedere anche Stagless (quello di The Pawn e di The Guild of Thieves) e Dino Dini.

Lo sviluppo delle avventure ludiche segue da vicino quella della società attuale, la quale sembra aver preferito l'immagine al testo scritto. È proprio rifiutando questa filosofia che si può spiegare la letale uccisione delle avventure testuali da parte di quelle grafico/dinamiche. Ma questa è storia. Condivido alcune delle tue posizioni, ma non sarei così drastico: il mercato attuale non ha raggiunto la saturazione e, sebbene noi tutti galleggiamo in un mare di piallezze ben confezionate, c'è ancora qualche prodotto che merita dei complimenti.

Le software house francesi come la Delphine e l'Infogramme, ad esempio, rappresentano una valida alternativa al neo-imperialismo videoludico di Sierra/Lucas Arts (a proposito di quest'ultima, mi auguro che Mantic Mansion 2 riesca a ricreare la magica atmosfera del primo episodio, anche se io non ho mai amato i Sequel, ma è soggettivo, ovviamente).

Ritengo che il connubio trama/grafica non sia impossibile, occorre trovare un giusto equilibrio. Il mio sogno è trovare un'avventura che si possa giocare all'infinito, che si sviluppi autonomamente, senza risolversi nel ripercorrere la trama prefissata dal programmatore (interazione fittizia), dove tutti i personaggi abbiano una propria identità e che quindi reagiscano in modo coerente alle molteplici scelte del giocatore, sfruttando quell'intelligenza artificiale della quale si parla così tanto (e spesso a sproposito), un'avventura che non si concluda mai nella quale lo scorrere del tempo sia simulato in modo veramente realistico, un'avventura da non riporre sullo scaffale a fianco alle altre, per un oblio eterno, una volta visionato il finale.

Più concretamente, il rischio maggiore che corrono le avventure dell'ultima generazione è quello di ridursi ad una sorta di demo graficamente impressionante, ma assai poco giocabile. Avventure come autocomplicamento di un grafico che si limita a porre immagini una dietro l'altra, nelle quali la presenza umana del giocatore e l'intreccio della storia sono assolutamente accessori e quindi superflui. Avventure che fanno a meno dell'avventuriero... Arriveremo mai a questi paradossi. O forse ci siamo già, voi cosa ne pensate?

LUPUS IN VIDEO...

Caro Kappa,

scrivo a voi per discutere con voi della redazione e con i lettori a proposito delle avventure grafiche, delle quali sono un ap-

passionato giocatore.

Penso che sarete d'accordo con me che quella che stiamo vivendo è una specie di "era aurea" delle avventure: le software house spremono i programmatori fino all'ultimo punto di QI pur di ottenere qualche innovazione, sia essa nella trama o nel sistema di gioco, e mentre tutti cercano di dare il meglio di sé, noi giocatori cerchiamo di prendere il meglio da tutti. Senza divagare ulteriormente, passo subito al nocciolo della questione: vorrei prendere in esame tre avventure, che secondo me possono essere considerate il meglio attualmente disponibile sul mercato, ovvero *Monkey Island 2*, *Indiana Jones IV* ed il troppo acclamato *Lure of Temp-tress*.

Come ben sappiamo, le prime due sono creazioni della Lucas Arts (che, a mio parere, è attualmente la migliore casa produttrice di avventure, probabilmente per la grande esperienza in campo cinematografico che la caratterizza e che è fondamentale per la "spettacolarità"

di una avventura grafica): il loro sistema di gioco è molto simile, ma c'è qualcosa nel secondo episodio di *Monkey Island* che mi ha profondamente deluso: per finire *MI2*, mi sono arrovelato per più di tre settimane, in quasi totale simbiosi con il PC, senza permettermi un attimo di distrazione. Le Chuck cominciava a popolare i miei incubi notturni e, a lungo andare penso che mi sarei innamorato del governatore (che è una donna). Il finale, che reputo in assoluto la parte più importante di un'avventura grafica, di *MI2* aveva tutto quello che deve avere un buon finale: sorpresa, debita lunghezza, bellezza grafica e sonora. Lo "spettacolo ultimo", il premio adeguato per chi ha finito il gioco.

Indy 4 vanta uno splendido sistema Lucas Arts, grafica e suono più che adeguati, intro interattiva (mai visto nulla di simile), finale adeguato (e qui intendo la "parte finale", non solo la sequenza in sé un po' povera, ma tutto sommato soddisfacente), ma grande pecca: la longevità.

CYBERSPACE

· L'unico Spazio Cyberpunk a carattere epistolare d'Italia ·

Non appena rientrato nel mio appartamento, Infial nel mio virtuality il nuovo gioco che avevo acquistato: *Cyber city*. Indossai il casco e premetti l'interruttore di accensione. Davanti a me si presentava un'intera città simulata completa di palazzi, strade e perfino automobili. Tutto sembrava tranquillo, fino a quando... Una orribile creatura mi sbarrò la strada. L'unica cosa che potevo fare era fuggire... E così feci. Sel gembe sono comunque più veloci di due. Si faceva sempre più vicina. Cercai di saltare a bordo di una cyber moto parcheggiata davanti ad una sala giochi. Premetti tutti i bottoni che erano sul cruscotto e prima che li mostro mi raggiungesse, riuscii ad accenderla e a partire a tutta birra. Mentre stavo percorrendo il tunnel che mi avrebbe portato al livello cittadino superiore alla folle velocità di 630 Km/h, cominciai a lampeggiare una luce rossa sul cruscotto ed una voce femminile disse:

· Enter Code, please.

Il cursore lampeggiante aspettava la mia risposta. Buttai lì una serie di lettere casuali, e la macchina rispose...

· Incorrect, try again...

Riproval, sbagliando ancora, ma il commento queste volte fu

· Wrong, ten seconds till detonation...

Pericoloso totale. Non sapevo più che fare...

...four, three, two...

Levandomi il casco, madido di sudore, mi accasciai al suolo ansimante. Non so come trovai la forza di chiamare aiuto. L'unica cosa che fui in grado di dire agli Inter-merli, fu

· NON COMPRERÒ MAI PIÙ GIOCHI PIRATA.

The End

Gianni Mancini (allora Di Fermo è il nome del paese? NdBMF)

Se amate il cyberpunk e la realtà virtuale ma non vi chiamate Gibson, K vi offre l'opportunità di dare sfogo alla vostra vena creativa. Ogni mese pubblicheremo uno dei vostri lavori. Scrivere a:

CYBERSPACE · KBOX ·

Via Aosta 2

20155 Milano

Segue a pagina 145

ASTIGAMES



Commodore Point



Tutte le ultime novità per:



AMIGA e PC COMPATIBILI

SEGA
GAME GEAR
MEGA DRIVE

Nintendo
GAMEBOY

Vendita per corrispondenza
in tutta Italia

C.so Alfieri 26 - 14100 ASTI
☎ (0141) 436853

AMERICAN'S GAMES



ANCORA NOVITÀ PER ATARI ST !!!

DA OGGI ANCHE PER VOI SONO
DISPONIBILI QUESTI FANTASTICI GIOCHI :

ULTIMA VI----FIRE & ICE----LOTUS III
CARL LEWIS CHALLENGE----CRAZY CARS III
SENSIBLE SOCCER---GRAND PRIX MICROPROSE
STRIKER---VROOM---EPIC
SHUTTLE-----EPIC-----SENSIBLE SOCCER

MONTH 'PER LYNX

WORLD CLASS SOCCER---NFL FOOTBALL

MONTH 'PER MEGADRIVE

TEAM USA---JENNIFER CAPRIATI TENNIS

VASTO ASSORTIMENTO CARTUCCE
GAMEBOY-LYNX-MASTER SYSTEM
GAME GEAR-ATARI XE 7800-1600
MEGADRIVE-NINTENDO-SUPERNES

HOTLINE



VENDITA INGROSSO/MINUTO - EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548928
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

Chi è
furbo.....
guarda i prezzi

COMPUTER Unisystem

- GARANZIA 2 ANNI -

286/20

Microprocessore 80286 (20-25 MHz.)
Ram 1 MB. (espandibile a 4 MB.)
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.
Hard Disk 52 MB
Parallela, game e n. 2 seriali
Scheda Video VGA (800x600)
Monitor VGA colore
MS DOS 5.0 Italiano

L. 1.450.000

386 sx/25

Microprocessore 80386sx (25-33 MHz.)
Ram 2 MB. (espandibile a 8 MB.)
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.
Hard Disk 80 MB
Parallela, game e n. 2 seriali
Scheda Video VGA (800x600)
Monitor VGA colore
MS DOS 5.0 Italiano

L. 1.700.000

386/33

Microprocessore 80386 (33-58 MHz.)
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.
Hard Disk 105 MB
Parallela, game e n. 2 seriali
Scheda Video VGA (800x600)
Monitor VGA colore
MS DOS 5.0 Italiano

L. 2.080.000

486 sx/20

Microprocessore 80486sx (20-30 MHz.)
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.
Hard Disk 105 MB
Parallela, game e n. 2 seriali
Scheda Video VGA (800x600)
Monitor VGA colore
MS DOS 5.0 Italiano

L. 2.300.000

486/33

Microprocessore 80486 (33-50 MHz.)
Ram 4 MB. (espandibile a 32 MB.)
FDD 3" 1/2 - 1.44 MB.
Hard Disk 105 MB
Parallela, game e n. 2 seriali
Scheda Video VGA (800x600)
Monitor VGA colore
MS DOS 5.0 Italiano

L. 2.800.000

Computer Shop
Sempione
Via Capecepolo, 37
20148 Milano
Tel./Fax 02-4048345

POSSIBILITÀ ALTRE CONFIGURAZIONI - VENDITA PER CORRISPONDENZA

PREZZI IVA INCLUSA - PAGAMENTI DILAZIONATI - ASSISTENZA TECNICA - NOLEGGIO

Stampanti: Epson - Oki - Star

ovvero la base di qualunque videogame, ma particolarmente importante per questo genere. Ho finito *Indy IV* in meno di una settimana! Non è quello che si poteva aspettare dopo un prodotto strizzacervelli come *MZ*; il tanto osannato sistema a tre strade diverse per raggiungere Atlantide non è stato secondo me adeguatamente sfruttato, o, meglio, ha raggiunto forse il suo scopo principale, quello di incrementare leggermente il tempo di gioco, creando però non pochi paradossi alla trama (gente che in un sentiero era amichevole, nell'altro la ritrovavi ostile) e la trama in un'avventura è sacra!

Sarebbe stato meglio aggiungere un "pezzo" al viaggio di Indy anziché far ripetere tre volte al giocatore, anche se in modo diverso, una parte sola.

Per concludere, *Lure of the Temptress*, una delle avventure più innovative degli ultimi tempi. La ritengo una specie di esperimento, il primo passo verso il teatro virtuale.

Le mie impressioni derivano dal fatto che mentre giocavo mi sono reso conto dell'elevato livello di innovazione e qualità del sistema, ma (a parte la trama molto lineare, difetto molto relativo) credo che la vostra recensione non abbia evidenziato un fatto importante: gli ambienti sono pochissimi! Ci si ritrova sempre a girare nella (troppo) piccola cittadina di Turnvale, con piccole escursioni nella grotta del drago (parte del gioco molto bella, per la qualità dell'enigma), una visita al municipio, e l'assalto al castello, costituito da quattro stanze, più l'avvincente scontro con Selena, ovvero la parte più deludente di tutto il gioco; il solito "problema finale", che in questo gioco praticamente non esiste, e ci si ritrova al prompt del DOS con l'amaro in bocca ed un pensiero: "bell'esperimento, ma che fine ha fatto il gioco?".

Vorrei precisare che non sto affatto, come spesso accade, criticando le vostre recensioni dei suddetti giochi, ma vorrei sapere cosa pensate degli aspetti che ho in questa lettera messo in luce.

Voglio dire, non c'è niente di peggio di un bellissimo gioco che finisce troppo presto. Più è bello, e più ti delude. Ci sono software house come la Sierra che al problema della longevità rispondono con enigmi sempre più complicati, che ti fanno morire centinaia di volte. Sinceramente penso che la loro sia una strategia sbagliata. Il futuro delle avventure grafiche si chiama SCUMM e VIRTUAL THEATRE, e sentimoci ancora molto spesso questi nomi in futuro, o almeno così spero.

Giuseppe "J.H. Avatar" Alletti

È curioso come la lettera precedente possa considerarsi un epitaffio delle avventure, quando questa ne è un vero e proprio manifesto.

sio. Secondo Giuseppe, infatti, siamo vivendo in un'era aurea. Una simile divergenza di opinioni è difficile da spiegare. Paradossalmente, noi recensitori siamo così coinvolti nel caotico mercato videoludico (ogni giorno, praticamente, vediamo nuove avventure) che riuscire a distinguere nel mare magnum generale un vero e proprio sviluppo sistematico che ci autorizzi a parlare veramente di progresso o di "età aurea" delle avventure attuali non è così semplice. Se togliamo tutta la bella grafica, resta qualcosa? Viviamo un'evoluzione, o un'involuzione? L'innegabile successo delle avventure, favorito soprattutto dall'incredibile successo del Pc come macchina da gioco, ha portato ad una commercializzazione (e quindi banalizzazione) generale del settore?

VIDEO KILLED THE GAME STAR

Dear MBF,

prendo immediatamente le distanze dalle ormai sterili disquisizioni sull'alienazione e sul dibattito Amiga/Pc. La ragione per cui scrivo è lo sconvolgente prologo del K-BOX di ottobre. Mi chiamo Andrea, ho 18 anni, possiedo un Amiga ed un Super Nes ed in passato ho "visitato" con un C64 ed un Vic 20. Nutro per il futuro videoludico paura e perplessità. Come diceva Stavros Fasoulas, una volta l'industria del VG era piccola e molto creativa, mentre ora è schiava della cultura di massa e come tale soggetta alla scarsa qualità dell'80% dei suoi prodotti. Hai senz'alta ragione a dire che siamo degli snob, lo siamo, ma ne abbiamo il diritto. L'etnia dei videoplayer non è omogenea. Ci siamo noi, l'élite, quelli che riescono a giudicare un gioco prescindendo dalla grafica e dal sonoro, che amano giochi originali nel concept e nella fattura, quelli che sanno cos'è un vero videogioco (quanti di voi amighisti e pisti hanno mai provato a giocare a *Indis Alpha*?). Poi ci sono tutti gli altri, la massa dei consumatori, i divoratori di soft, che hanno rovinato tutto. Perché? Perché sono loro che finanziano software house come Us Gold, Ocean (io voglio andare a ripescare la Code Masters che tanto terrore suscitava ai tempi d'oro di Zzap!?), sono loro che alimentano la pirateria, per loro conta solo grafica e sonoro (e ancora dicono che *Project X* è bello)(ehi, un momento, non mi toccare il miglior sparsapara per Amiga! NdMBF), non contano né idee, né giocabilità...

Quanto successo credete che avrà *Wizkid* se già senti quei piratelli in giro che esclamano "Oh, che brutta grafica", "Non c'è lo scrolling", "E i pauserp (sic) e le smart bomb"? Io me lo sono comprato originale e per due o tre giorni ho addirittura tralasciato di giocare col Super Nes.

Anch'io ho giocato a *Super Mario World*, anch'io ho reputo uno dei migliori giochi mai creati, ma anch'io, come te, ho sentito che mancava qualcosa, non c'era un motivo per do-

verlo giocare.

Oltretutto non credo ai CD-ROM, né alla realtà virtuale, che mistificheranno ancora di più il concetto a me tanto caro di "giocabilità". No-stalgico? NO! Conservatore? Neanche... Incaulato, ecco il termine giusto. Forse questa lettera non ti piacerà per il suo contenuto, per il suo stile scarso e confuso (oltretutto è priva di citazioni filosofiche)(ehi, gente, forse non ci siamo capiti: non siamo mica a scuola, non vi devo dire il voto... Quanto alle citazioni, dopo aver visto nominare Eracleo da qualche altra parte a supporto di una argomentazione scarsamente convincente, direi che meno se ne fanno, e meglio è, NdMBF), ma è lo sfogo di uno come tanti che non trova più molti stimoli nei VG moderni. Rivolgo il mio appello a tutti i players che hanno partecipato a questi anni e che ancora capiscono cosa intendo dire. Ormai ho la testa invasa da mille interrogativi, ed ho una sola certezza in mezzo ad un mare di confusione: sono stato fortunato a vivere in prima persona quell'era dei pionieri del software allo stato puro, e ad aver visto tutti quei giochi che rimarranno nella storia e di cui quelli attuali non sono che una pallida scopiazzatura. Ciao!

BLASTER '92

In memoria di...

Ghost'n'Goblins, Hocker, Wizball, Parallax, Uri-dium, Zoids, The Pawn, Beyond The Forbidden Forest, Bubble Bobble, Indis Alpha, Zork, Maniac Mansion, Sanxion, Quedex, Spy vs Spy, Saboteur, Arkanoïd, Sacred Armour of Antiriad, Dred, Manic Miner, Little Computer People, La serie dei giochi Ultimate... Potrei continuare, ma...

È vero non siamo più dei pionieri, ormai dobbiamo vivere con la consapevolezza che i videogiochi hanno vent'anni, tutti ne parlano, molti per niente. L'artigianato è stato sostituito dalla catena di montaggio, ma noi abbiamo ancora un'orma dalla nostra: possiamo influenzare il mercato, costringere le software house a darci quello che vogliamo veramente. I giochi che valgono veramente la pena di essere acquistati, comprati originali. Non fate un favore a me, a noi di K, lo fate solo a voi stessi. Promettiamo un lavoro quando è fatto come si deve. Lo sforzo altrui va apprezzato, è troppo facile dire "Ah, è l'ultima volta che compro un originale, è un gioco fatto da cani!", oppure "L'originale è morto, basta con i videogiochi". È una protesta, magari legittima, ma sterile. E in fondo è anche colpa nostra: siamo noi a comprare l'ennesimo clone privo d'originalità e di spessore. Le software house si limitano a darci quello che vogliamo. Fatevi sentire: un gioco non vi piace? Scrivete alla software house suggerendo possibili miglioramenti, evidenziando lacune o carenze. Utopistico? Vi

Segue a pagina 142



COMPUTERS

by **ELETTRODATA**

IMPORTAZIONE
DIRETTA



OFFERTE D'AUTUNNO PC ELETTRODATA

ED 286 20

20 MHz, 1MB RAM
HD 52MB, VGA 256
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor MONO SVGA
L. 1.099.000



ED 386 33

33 MHz, 4MB RAM
HD 85MB, VGA 1MB
FDD 1.44, Tastiera
2 SER/PAR/GAME
Monitor COLORI SVGA
L. 1.990.000

MOUSE SERIALE IN OMAGGIO!!

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA E PC MS DOS COMPATIBILI !!

DISCHETTI 3 1/2 1MB L. 800 - 3 1/2 2MB L. 1.200

**TROVERETE ANCHE COMPONENTISTICA SCIOLTA ED ACCESSORI DI OGNI GENERE.
PREZZI IVA COMPRESA, GARANZIA 12 MESI OFFERTA VALIDA FINO AD ESAURIMENTO SCORTE**

SOUND BLASTER PRO 2.0 L. 280.000 - VIDEO BLASTER L. 650.000



CONSOLES



SEGA MEGADRIVE

con 1 gioco L. 280.000

NINTENDO SUPER FAMICOM

con 1 gioco L. 450.000

NINTENDO GAME BOY

con 2 giochi L. 170.000



STAMPANTI STAR



LC 20 (9 aghi) L. 360.000

LC 200 Colori L. 530.000

LC 24-20 (24 aghi) L. 550.000

LC 24-200 Colori L. 710.000

LS 04 (Laser) L. 1.950.000

LS 04 Starscript L. 2.350.000

SJ48 Starjet L. 690.000

NASTRI DI OGNI MARCA!

SCONTI SPECIALI PER STUDENTI!!

MILANO VIA MECENATE 76/4

TEL. 02/58010800

MILANO VIA ILLIRICO 2

TEL. 02/70125167

BRESCIA MARCHENO V.T.

TEL. 030/8960207

SERietà e COMPETENZA AL VOSTRO SERVIZIO!



sembra utopistico scendere in piazza per protestare contro quello che ci sembra ingiusto? Ora, piazzarsi davanti alla sede della Ocean con cartelli e megafoni è alquanto fuoriluogo, ma scrivere qualche riga di commento sull'ultimo gioco acquistato no. Gli indirizzi sono su tutte le confezioni, qualche parola d'inglese la conoscono tutti...

Cosa avete da perdere? Kick Off 2 è stato creato soprattutto tenendo conto delle migliaia di lettere che i fan del primo episodio avevano scritto alla Anco perché potessero migliorare un gioco in sé geniale. Senza guardare solo all'estero: le software house italiane sono una realtà ormai da qualche anno: ebbene, scrivetele le vostre impressioni sui giochi che hanno realizzato così da fornire loro indicazioni concrete. E soprattutto non dimenticate che i complimenti, quando meritati, fanno sempre piacere. Finché ci limiteremo a criticare il mercato videoludico nella Posta, continueremo a subirla.

MEGLIO TARDI CHE MAI...

"Said we're lost in the garden of Eden and there's no one's gonna believe this"

(W. Axl Rose)

Dear MBF,

Tu mi darai del folle, ma sono certo che la realtà virtuale sarà il nuovo oppio dei popoli. Possiede infatti sia le caratteristiche di addormentatore sociale sia quelle di strumento di propaganda fascista. Grazie ad essa, lo spettatore non sarà più solo oggetto di mera contemplazione, ma potrà essere vissuto in prima persona dallo spettatore. Questi non vivrà i suoi sogni, ma quelli ideati e costruiti da altri, potrà calarsi in un'infinità di ruoli, essere chiunque tranne se stesso. La realtà virtuale è un'attività a senso unico che tende a sopprimere la fantasia dell'individuo per costringerlo a conformarsi ai valori dell'establishment. Chi sentirà ancora il bisogno di lottare per i propri diritti e di esprimersi, quando potrà trovare rifugio nell'illusione della non-esistenza virtuale?

L'Homo Ludens è infatti una sottospecie dell'Homo Consumens. Quanti di voi hanno sentito il bisogno di imparare a

programmare per creare qualcosa? Ormai le manifestazioni di pura creatività come Tetris e Sentinel sono sempre più rare, i giochi sono diventati tutti uguali per soddisfare le voglie di potere, di successo e di sesso facile di un pubblico privo di ogni etica e pronto ad esaltarsi ad ogni incarnazione dell'immagine del maschio macho.

La natura sta morendo mentre l'attenzione della gente viene deviata dai media verso attività marginali, così che chi detiene il potere possa agire indisturbatamente. La realtà sta diventando finzione e la finzione sta diventando realtà. Isolandoci nel nostro mondo come fa lo snob sempre pronto a puntare il dito contro tutti non facciamo che il gioco del diktat mediale che ci vuole passivi ed apatici impegnati solo a produrre e a consumare. Prova a dire al marocchino sotto casa tua di "liberare la sua mente da vincoli di ripugnante immanenza" e crearsi una bella bistecca con patatine. Los Angeles insegna che quelli che hanno fame se ne sbattono di TV, Fax, CD-I.

Chi vive nell'attesa di ogni nuova tecnologia e spande fiumi di inchiostro per ogni nuova tendenza è come quella massa di lobotomizzati che pontificano per ore su una partita di calcio. THE GARDEN OF EDEN IS JUST ANOTHER GRAVEYARD.

20th Century Boy

Ps: La nostra generazione è stupida ed egoista. Finché vivremo sotto il controllo mediale a rincorrere soldi, carriera, look saremo sempre infelici. Tocca a noi dire basta. Possibile che l'abbia capito solo Marco Rossi?

Corrosivo come sempre, caro fan di Marc Bolan, vero? Abbiamo molto in comune, e anche per questo non andremo mai d'accordo. I videogiochi non sono LA realtà, sono solo un aspetto di essa. K è stata creata da persone che non vivono in funzione dei videogiochi, ma a cui piace divertirsi con essi. E penso che lo stesso si possa dire per la maggior parte dei lettori. Non siamo accecati, non voteremo Mario alle prossime elezioni, se mai si presentasse. Smettiamola di attribuire ai videogiochi significati che essi non hanno. Ci sia-

mo spinti troppo in là nella nostra analisi introspettiva, tant'è che abbiamo corso il rischio di dimenticarci il concetto stesso di divertimento.

Quanto alla carenza di creatività, mi trovi perfettamente d'accordo, mentre sulla realtà virtuale (chi ha mai sostenuto che risolverà i problemi ecologici, del terzo mondo e dell'economia?) mi sembra veramente troppo presto per pronunciarsi in modo così radicale. Alla prossima, se mai ci sarà.

Ps: Los Angeles insegna solo che viviamo in una società materialista, tanto che invece di ribellione razziale, si è trattato di un saccheggio generale ai negozi, per impossessarsi anche e soprattutto di quei telefoni cellulari, fax e stereo di cui parlò (altro che sbattere: quella è vera alienazione). La soluzione? Non integrarsi al sistema, ma ribellarsi: non significa bruciare un videogioco.

EPILOGO

Mentre Robert Redford, Dan Akroyd, Sidney Poitier e River Phoenix combattono la loro guerra personale contro gli hackers nell'ultimo film di Phil "L'uomo dei sogni" A. Robinson, Sneakers, il buon Oliver "JFK" Stone ha predetto Wild Palma (Palme Sauvage) un crisi per la televisione americana che prima o poi vedremo anche da noi, basista, indovinate un po': sulla realtà virtuale. Intanto Danny De Vito è pronto ad emulare il Super Mario dei videogiochi Nintendo in un film che uscirà a settembre negli Stati Uniti, e più o meno nello stesso periodo ci potremo sorbire il previsto sequel di The Lawnmowerman. (In Italia, "Il Tagliarba", non ha riscosso un grande successo). Lo sta ancora aspettando in Italia il serial della Lucas Arts: Maniac Mansion che avremo apprezzato negli States. Tutto questo fa pensare... Fino a poco tempo fa si realizzavano videogiochi tratti da film, ora il processo è bilaterale: i videogiochi diventano film... La stessa cosa sta avvenendo con i coin-op... Chi l'avrebbe mai creduto? Mancano le idee, oppure ce ne sono fin troppe? Stiamo cominciando a prendere i buoni, vecchie viggi troppo sul serio? Attendo repliche.

Millenovecentonovantatrattecinque vostro.

MBF

Db Line srl

V.le Rimembranze, 26/c
21024 Biandronno (VA)

Riservato ai rivenditori

SI RICERCANO AGENTI PER ZONE LIBERE

VOXonFAX: Dal telefono del vostro fax chiamate lo 0332.767360. Vi risponderà VOXonFAX che Vi fornirà in automatico 24/24h informazioni sui n. prodotti. Tutte queste

Db Line, insieme a:
2 Company USA
1 Company di Taiwan
2 Company Giapponesi
2 Company di Hong Kong
**E' PRONTA LAVORARE
CON VOI**

Tel.0332.767270ra
Fax.0332.767244
VOXonFAX 0332.767360

LA TECNOLOGIA NEL COMMERCIO

informazioni verranno inviate automaticamente al vs. apparecchio fax. **DOCUMENTI DISPONIBILI:**
Informazioni sui servizi offerti ai rivenditori.
Listino complete rivenditore - Offerte speciali e promozioni - Servizio Novita' - Effettivo disponibilità di magazzino (aggiornato ogni 2 ore.) - Immagini dei giochi venduti.
Richiedete il vostro codice di accesso chiamando lo 0332.767270 e inviando un fax con i dati della vostra attività allo 0332.767244.

**-IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE DI
CONSOLES-VIDEOGAMES-ACCESSORI**
-CONSEGNE 1/2 corriere in tutta Italia.
-SERVIZIO NOVITA' 1/2 fax settimanale
-ASSISTENZA TECNICA
-CONSULENZA NELL'ACQUISTO
-NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
-TUTTI I GIOCHI SONO ORIGINALI

CONTATTATECI.

IL CURSORE

PC SLIM Commodore 80386 SX 25MHz
HD 40MB 2MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.1.550.000

PC Desk Top Commodore 80486 DX 33 MHz
HD 120MB 4MB Ram 1.44 FDD SVGA Mouse Monitor Colori
Lit.2.790.000

Monitor Samsung 15"
bassa e missione di radiazioni multisync schermo piatto
0.28 Pitch 1024x768 non interlacciato
Lit.890.000

Tutti i computer Commodore sono compresi di MS-DOS 5.0,
montano microprocessori INTEL e scheda
audio add lib compatibile in omaggio

Attenzione se hai un Pc assemblato eseguiamo
la sostituzione della vecchia piastra madre
Chiedi il preventivo
Compra oggi prima rata tra 90 giorni

IL CURSORE P.zza Martiri della Libertà 7/b - 20026 Novate Milanese
Tel.02-3548765-3544283 Fax 02-3544283 - Chiuso il Lunedì mattina

ATTENZIONE STA PER ARRIVARE IL NUOVO AMIGA AMIGA 1200

Microprocessore 68020 14MHz 2MB Ram (Chip)
FDD 880KB - 256.000 Colori (modo HAM)
Nuovo Kick Start 3.0 Italiano
Lit.790.000

Attretatevi disponibilità molto limitata
vendita per il mese di novembre solo su prenotazione

Attenzione a tutti i possessori di Amiga 500 Plus o A600
Espansione 1MB Lit.159.000 In regalo KickStart 1.3

Continua la permuta dell'usato

Commodore 64 con registratore Lit.60.000
Floppy Disk Drive 1541 II Lit.70.000
Amiga 500 1.3 1MB Ram Lit.250.000
Amiga 500 Plus Lit.280.000
Amiga 2000 (Rev.6.2) Lit.400.000
Amiga 3000 25/40 Lit.1.000.000

Tutti i prezzi sono IVA Compresa

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Amiga 2000 + 2 drives + espansione internale 3Mb al favoloso prezzo di L. 700.000.
Matteo tel. 02/93569670 (ore pasti).

VENDO Monitor (per Amiga) Commodore 1084 stereo completo di cavi. Il tutto è nuovissimo, funzionante e in perfette condizioni.
Andrea tel. 0445/407716.

VENDESI per MS-DOS il programma originale "Acres of the Pacific" nuovo!! (Completo di confezione, manuale e quick reference card) a metà prezzo.
Marco tel. 0871/63696.

VENDO A500 Plus Appetizer completo di kickstart 1.3 (selezione mouse) + mouse + mouse pad + scart + copiatistiera + joystick Albatros e manuali in dotazione. Perfetto, ancora in garanzia (Feb. 92) L. 800.000.
Giovanni Picasso via Ameglia, 14/9 - 16136 Genova tel. 010/211944 (ore pasti).

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: Shadow Warrior, Total Recall e Arcipelago a L. 15.000 cad., tutti con confezione e istruzioni in ottimo stato.
Nicola Giusti tel. 0586/423963.

VENDO A500 (1mb) + modulatore tv + giochi originali + accessori a L. 450.000.
Antonio tel. 0322/843769.

VENDO per IBM & compatibili il gioco "The Adventures of Willy Beamin'" originale, completo di confezione e manuali, ancora nuovo a L. 50.000.
Davide tel. 02/93590214.

VENDO per A500 Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge, versione italiana, causa errore di acquisto (11 dischi perfettamente funzionanti). Preferibilmente Ravenna e dintorni.
Luca tel. 0544/987667.

Megaofferta!! VENDO PC Philips 10Mhz, 640K, f disk 3 1/2, HD 20Mb, seriale, parashock + scheda Vga + monitor colori Philips Vga + tastiera 102 tasti II + stampante Amstrad + mouse seriale 3 tasti Logitech con software + Dos 5.0 + contenitore con giochi e programmi a L. 1.200.000 trattabili.
Maurizio tel. 0971/56124 (ore pranzo).

VENDO o scambio giochi per PC. Massima serietà. Alcuni titoli: Boss, Monkey Island 1 (forse anche il 2), World Cup

Soccer, Fire and Force 2. Inoltre predispongo utilities. Spedizione in tutta Italia.

Paolo Giannarino via Cernaia, 47 - 00185 Roma tel. 06/4941397.

VENDO per A500 i seguenti giochi originali: Lotus Turbo Challenge 2, The Godfather, WWF Wrestling, Megalomania, Railroad Tycoon, F15 Strike Eagle II e altri, tutti in perfette condizioni (completi di confezione e manuali). Per ogni acquisto un gioco omaggio. Prezzo trattabile!
Giorgio tel. 0331/668865 (ore pasti).

VENDO con 2 anni di vita A500 Espanso con monitor 1084s + giochi + 2 joystick + mouse a L. 950.000 trattabili, non separatamente, tutto in buono stato.
Nicola tel. 0473/221550.

VENDO Megadrive più 13 giochi con joypad aggiuntivo a L. 499.000; vendita solo per Milano. Alessandro Acquaviva via Alzaia Naviglio Pavese, 62 - Milano tel. 02/8393985.

VENDO per PC-IBM compatibili Space Quest 3 a L. 35.000 l'uno. I giochi sono originali ed in perfette condizioni.
Fabio tel. 02/9301506 (ore pasti).

VENDO o scambio i seguenti giochi originali per MS-DOS, tutti come nuovi caricati una sola volta su disco fisso: Star Trek 25th Anniversary, Heart of China, Advantage Tennis.
Dino tel. 075/5170260 (ore pasti).

Occasionissima... Causa installazione drive 3.50, VENDO drive interiore IBM 360 KB usato pochissimo (20 giorni) a sole L. 45.000.
Fabio tel. 0364/340082 (ore pasti).

VENDO C64 new + registratore + drive 1541 II + monitor a colori Philips + joystick, cavi, manuali, cartucce, giochi originali su dischi e cassette in portadischi da 50 a L. 500.000 trattabili.
Andrea tel. 02/5274656.

VENDO software ai nostalgici atariani innamorati dell'800XL e 130XE, vasto catalogo di giochi originali!
Piergiorgio Napoli via del Pino, 24 - 01027 Montefiascone (VT) tel. 0761/823878 (ore pasti) - 826645 (dopo le ore 21,30).

Occasione! VENDO A500 + drive esterno + 2 joystick + cavo scart + modulatore tv + tappetino mouse + box portadischetti + copricomputer + giochi e utility. Il tutto come nuovo ad un prezzo conveniente.
Baldo tel. 0923/24542.

CERCO

CERCO giochi originali per PC in particolare Falcon 3, Grand Prix, Giochi di ruolo.
Massimiliano Ansaloni via De Giovanni, 29 - 40129 Bologna tel. 051/369058.

CERCO Zac McCracken e Maniac Mansion originali per C64.
Marco tel. 0372/496414 (ore pasti).

CERCO, disperatamente, il linguaggio Gfa Basic per IBM PC e compatibili. Va bene qualsiasi versione, anche se è preferibile la versione 3.0 o più recente. Massima serietà.
Filippo tel. 055/4218404.

CERCO disperatamente codici di Leisure Suit Larry 3 per PC IBM, perché persi. Ricambio con soluzioni trucchi di ogni genere, giochi che non superano il "calore di Fascination".
Luca Mancini via Madonna di Pozza, 6 - 04023 Formia (LT) tel. 0771/26381.

CERCO per PC: Xenon II, Speedball I e II, Sorcerian, Gods, Fire Hawk e Prince of Persia. I giochi devono essere originali. Astenersi perditempo e pratti.
Mario Milani c.p. 15/A - 35013 Cittadella (Pd) tel. 049/5972591.

SCAMBIO

SCAMBIO/vendo giochi per A500: Monkey Island 2, Gobblers, ecc.
Federico Arignoli tel. 035/301639.

SCAMBIO programmi & giochi per PC compatibili con assembler IBM oppure con il Macro Assembler Microsoft (preferibilmente versione 4.0 o successiva). No lucro. Massima serietà. Preferibilmente zona Napoli, Luigi Cardinale tel. 081/7804612.

SCAMBIO giochi per Amiga e IBM compatibili. Possibilmente in Campania.
Giovanni tel. 089/893887.

SCAMBIO giochi di qualsiasi genere per IBM comp. preferibilmente zona Padova/Venezia. Dispongo di parecchi titoli a chi. Civilization, Indiana Jones 4 (adventure), Ultima 7, Dune, Falcon 3, Tiltus (he Gue. Raccomando massima serietà).
Alessandro Bordin tel. 049/871215.

CONTATTI

Amighista incallito cerca CONTATTI con ragazzi/e per scambio programmi. Massima serietà. Annuncio sempre valido.
Vincenzo Caliendo via S. Rosa, 91 - 82100 Benevento.

Credevate che il C64 fosse morto? Telefonate e avrete la prova che ciò è falso! (Anche amiga). Annuncio sempre valido.
Renzo tel. 0833/574136.

Attenzione!! Possiedi un PC? Sei stato del solito software? Sì? Unisciti a noi! Il nostro scopo è quello di formare un gruppo di amici per lo scambio del software e di consigli utili. CONTATTACI subito!
Salvo Russo via Archimede, 57 - 96013 Carlentini (SR) tel. 095/993757 (ore pasti) (escluso il sabato).

Il PC Adventure Club, cerca nuovi soci per scambio giochi, trucchi e soluzioni MS-DOS. Iscrizione gratuita!
Raffaele Rognini via Martenengo, 28 - 20139 Milano
Daniela tel. 02/55211383.

Amiga Club Novara cerca nuovi CONTATTI in tutta Italia. Arrivi settimanali dall'estero. Vasta disponibilità di software.
Marco tel. 0322/845175.
Francesco tel. 0322/845857.

Cerco ragazzi/e da 16 anni in su, zona Milano-Saronno, disposti a formare un gruppo di Dungeons & Dragons con me come master.
Matteo Bani tel. 02/96789088.

Amiga Club Roddi cerca soci in tutta Italia. Il Club offre ai soci un mensile "Amiga Game" con tutte le ultime novità su software, giochi arrivati, trucchi con il vostro aiuto ogni mese la rivista migliorerà come qualità e come volume. Naturalmente ho una vastissima disponibilità di software ed inoltre regali a tutti i soci e regalerò ai soci che presenteranno nuovi amici. Per iscrizione o ulteriori informazioni:
Marzio Lini via Fontanassa, 3/11 - Roddi (CN).

Torneo Club Amiga cerca CONTATTI da Milano per organizzare un nuovo torneo tra utenti di Amiga e non; telefonare per informazioni e iscrizioni lasciando il vostro recapito in segreteria telefonica.
Grazie.
Tel. 02/5511932.

Computer Club Pesaro, il primo e unico club per gli amanti dell'informatica nelle Marche, cerca CONTATTI per ampliare il proprio numero di soci. A disposizione degli stessi, liste software aggiornate giornalmente per PC e Amiga, trucchi, informazioni e documentazioni sul software di maggiore uso. Garantiamo professionalità e serietà. Se siete interessati, o semplicemente per saperne di più, Rossano tel. 0721/21060 (ore pranzo), oppure lasciare un messaggio in BBS (tel. 0721/30783).

COMICITÀ E MISTERO, ALLEGRIA E DIVERTIMENTO

GOBLIINS 2

ECCOLI DI NUOVO IN
UN'AVVENTURA SPASSOSISSIMA,
COSPERSA DI SITUAZIONI
ESILARANTI IN UN'ATMOSFERA
PAZZA E DIVERTENTE.



The Prince Buffoon

In italiano

Disponibile per:

PC COMPATIBILI
(VGA a 256 colori),
AMIGA e ATARI ST

COKTEL VISION

Distribuzione esclusiva:

CTO

40069 Zola Predosa (Bo)

Via Piemonte, 7/F

Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax 051/753418

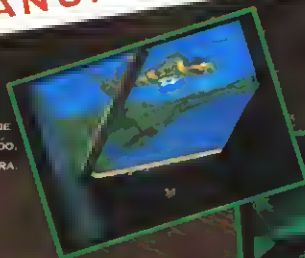
UNICO, IMPAREGGIABILE, SENZA CONFRONTI

MAXIMUM COMANCH E™ OVERKILL

IL N° 1 DEI SIMULATORI DI ELICOTTERO
DA COMBATTIMENTO!



MANUALISTICA IN ITALIANO



PC 386 O SUPERIORI. SCHEDE
GRAFICHE VGA 256 COLORI.
RICHIEDE 4 Mb. DISCO FISSO.
DOS 3.3. RACCOMANDATO
JOYSTICK, MOUSE O TASTIERA.
SUPPORTA ADLS, ROLAND,
SOUNDBLASTER.

IL
O
ACE
NIZIO
CA SOGL
FY A
TRA

W
MO GIOCABILI
P
FLUIDITÀ. IL
DELIRIO SO TOTALE

SEI AL COMANDO DEL
COMANCHE RAH-66, UNA
BELVA DALLA FORTESSA
MICIDIALE ESISTENZIALMENTE
VELOCE E MANOVRABILE.

ARMAMENTO VARIO E
POTENTE. CANNONE CON
PUNTAMENTO LASER.
MISSILI A RICERCA
SALVATICA S. RADAR.
MIRAGLIATRIE A CADEN
RAPIDA 10.
ECCO

COMPLETA
STRUMENTAZIONE DI
BORDO. VISIONE A RAGGI
INFRAROSSI. 2 SCHERM
RACCOMPER
SELL'AREA
TUTTO SCOTTE
DALL'ESTERNO E L'ASER

L. 119.900

